LA GOETIA ILUSTRADA DE ALEISTER CROWLEY

ILUSTRADO GOETIA

Lon Milo DuQuette
Christopher S. Hyatt, Ph.D.
Ilustrado por David P. Wilson

OTROS TÍTULOS DE NEW FALCON PUBLICATIONS

Disparador Cósmico: El Secreto Final de los Illuminati
El Ascenso de Prometeo
Por Robert Anton Wilson

Deshaciéndote a ti mismo con meditación energizada
La Biblia del Psicópata
Por Christopher S. Hyatt, Ph.D.
Gemas del Equinoccio

Los Trabajos del Camino de Aleister Crowley
Por Aleister Crowley
Info-Psicología
El Juego de la Vida
Por Timothy Leary, Ph.D.
Chispas del Fuego del Tiempo
Por Rick y Louisa Clerici
Caos Condensado: Una Introducción a la Magia del Caos
Por Phil Hine
El Desafío del Nuevo Milenio
Por Jerral Hicks, Ed.D.

El Sistema Completo de Magia de la Golden Dawn
La Serie de Cintas de la Golden Dawn I, II y III
Por Israel Regardie
Buddhismo y Psicología Junguiana
Por J. Marvin Spiegelman, Ph.D.
Los Ojos del Sol: Astrología a la Luz de la Psicología
Por Peter Malsin

Metahabilidades: El Arte Espiritual de la Terapia
Por Amy Mindell, Ph.D.
Más Allá de la Dualidad: El Arte de la Trascendencia
Por Laurence Galian
Virus: La Cepa Extraterrestre
Por David Jay Brown
Los Archivos Montauk: Descubriendo la Conspiración Phoenix
Por K.B. Wells
Mujeres Fenomenales: ¡Somos Nosotras!
Por la Dra. Madeleine Singer

Conjuntos Difusos
Por Constantin Negoita, Ph.D.

Y para obtener su catálogo gratuito de todos nuestros títulos, escriba a:

New Falcon Publications (Departamento de Catálogo)
1739 East Broadway Road, #1 PMB 277
Tempe, Arizona 85282 U.S.A

Y visite nuestro sitio web en http://www.newfalcon.com

Goetia Ilustrada de Aleister Crowley:
Evocación Sexual

Por

Lon Milo DuQuette y

Christopher S. Hyatt, Ph.D.

Ilustrado por

David P. Wilson

NUEVAS PUBLICACIONES FALCON

TEMPE, ARIZONA, EE.UU.

Copyright © 1992 U.S.E.S.S.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro, en parte o en su totalidad, puede ser reproducida, transmitida o utilizada, de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopiado, grabación, o por cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información, sin permiso por escrito del editor, excepto por breves citas en artículos críticos, libros y reseñas.

Número Internacional Normalizado del Libro: 1-56184-048-3
Número de Catálogo de la Biblioteca del Congreso: 91-68244

Primera Edición 1992
Segunda Edición 2000

Arte de portada por David P. Wilson
Del mazo de tarot de Lon Milo Duquette

El papel utilizado en esta publicación cumple con los requisitos mínimos de la Norma Nacional Americana para la Permanencia del Papel en Materiales Bibliotecarios Impresos Z39.48-1984.

Dirija todas las consultas a:
New Falcon Publications
1739 East Broadway Road #1 PMB 277
Tempe, AZ 85282 U.S.A.
(o)
320 East Charleston Blvd. • #204 PMB 286
Las Vegas, NV 89104 U.S.A.

sitio web: http://www.newfalcon.com
correo electrónico: info@newfalcon.com

AGRADECIMIENTOS

Los autores desean agradecer a James Kababick, James Wasserman, Douglas James e I. Z. Gilford por su invaluable ayuda en la producción de este libro.

ÍNDICE

Capítulo Uno
La Naturaleza del Mal. 9

Capítulo Dos
La Interpretación Iniciada de la Magia Ceremonial..... 17

Capítulo Tres
El Peligro de la Magia Alta 23

Capítulo Cuatro
Primera Evocación 29

Capítulo Cinco
Historia 41

Capítulo Seis
Requisitos Mínimos 47

Capítulo Siete
La Invocación Preliminar de la Goetia 55

Capítulo Ocho
Los Setenta y Dos Espíritus 71

Capítulo Nueve
Evocación Goética y Tipos Psicológicos 221

Capítulo Diez
Estado de trance y éxtasis sexual
Evocación Goética y el orgasmo de la muerte 225

Apéndice 229

CAPÍTULO UNO

La naturaleza del mal

El propósito de esta sección es estimular, a través de metáforas y analogías, una comprensión de las operaciones goéticas y del concepto de mal. A través de la metáfora, solo podemos pintar un cuadro. Las formas y colores solo pueden ser comprendidos mediante la meditación sobre las metáforas y realizando el trabajo en sí. No hay sustituto para esto último, y, aunque muchos no han practicado la evocación goética como se describe clásicamente, han evocado "sin saberlo," una y otra vez, las mismas fuerzas y demonios poderosos que los han ayudado y obstaculizado.

Como muchos de ustedes, he "inventado" mis propios rituales y he dado mis propios nombres a estas fuerzas. A veces les he dado nombres propios como Juan, mi vecino, cuando su televisor está demasiado alto. Otras veces he llamado a estas fuerzas madre, amigo, el sistema "Eso" o "yo."

A veces me he beneficiado de "llamar" a estos "Nombres" y a veces he sufrido. Sin embargo, ni el beneficio ni el dolor me han llevado a rechazar los "aullidos" y simplemente buscar el consuelo de la "Alta Magia" sola. Si defiendo algo, es la aceptación de todo, (excepto, quizás, la hipocresía demostrada por muchos magos y místicos que buscan la luz huyendo de la oscuridad).

La Goetia a veces se considera una carta salvaje, algo que puede salirse de control, algo que expresa la voluntad del operador

---

1 "Goetia significa 'aullido'; pero es la palabra técnica empleada para cubrir todas las operaciones de esa Magia que trata con fuerzas groseras, malignas o no iluminadas."
"- Aleister Crowley

deseos inferiores de controlar a otros y mejorar su propia vida personal. Y de hecho, esta posible pérdida de control, este peligro, el deseo de superación personal y gran poder es exactamente lo que atrae a muchas personas a la Goetia mientras que horroriza y repele a otras. Muchos etiquetan la Goetia simplemente como maldad.

Encontrar el mal es un trabajo fácil. Solo mira a tu amigo, esposa, esposo, madre, padre o, para el caso, al "tipo" de al lado. La práctica de la Goetia es ese otro tipo, algo oscuro, misterioso y poderoso, algo que le dice al mundo que estás interesado en ti mismo, interesado en el dominio así como en la entrega (ver el Capítulo Dos en Magia Sexual, Tantra y Tarot: El Camino del Amante Secreto, New Falcon Publications, 1996 para una explicación de la entrega y el dominio).

Quienes se han repudiado a sí mismos y se temen a sí mismos a menudo consideran las prácticas goéticas como el mal del peor tipo. La Goetia a menudo se piensa como una invitación a la locura, la liberación de fuerzas devoradoras y aterradoras. Lo que es la Goetia es la liberación de uno mismo de sus propios miedos e ilusiones mediante la confrontación directa. La evocación goética es una invitación a coquetear con la ambigua relación entre "mente" y "materia". Recuerda, nadie conoce la verdadera naturaleza o acciones de ninguno de los dos y por lo tanto todos los argumentos sobre la "realidad" de los espíritus goéticos son especulativos y están abiertos a revisión.

La pregunta sigue siendo: ¿Qué es el mal? Algunos expertos creen que es el hacer intencional de daño sin redención. Aunque esta definición pueda proporcionar a estos expertos una sensación de confort, a mí me ofrece poco. Es demasiado fácil jugar con palabras e ideas. Por ejemplo, según esta definición, Hitler podría no ser considerado malvado ya que algunas personas creen que sin su persecución a los judíos, Israel no se habría fundado a finales de los cuarenta. Siempre hay algún "bien" que nuestra mente "enloquecida" por la "causa" y el "orden" puede encontrar para racionalizar o justificar un evento horrible o desafortunado.
nate evento.

El mal es una "externalización" y "objetivación" de algo temible, horripilante o diferente. El mal puede ser una etiqueta para algo tan simple como una persona o un objeto que nos frustra. El mal es dolor. El mal es el enemigo. El mal son los dioses de otros hombres. El mal es los terrores de la noche

El mal es la abrumadora sensación de desmoronarse. Sin embargo, todas estas imágenes son sin sentido. El mal, como otras ideas, existe porque nosotros como humanos existimos. La naturaleza no conoce el mal, ni el bien, ni tampoco la ley. Estas son creaciones de la mente humana, "explicaciones" que nos ayudan a calmar los "terrores de la noche". La mente humana requiere la creencia en "su" idea de "orden" con el único propósito de la mente humana. Así, la naturaleza del mal es la mente humana.

Cada uno de nosotros está lleno de dudas, frustraciones, miedos y ansiedades. Estos demonios del alma son las partes ocultas de nuestro ser. Son el yo repudiado, muy parecido a cómo la Goetia es la parte a menudo repudiada de la Magia. Normalmente no mostramos nuestro lado oscuro a los demás. Rara vez, nadie te contará sus puntos débiles, y mucho menos sus preocupaciones más profundas. Es mucho más fácil y con frecuencia menos doloroso encontrar la oscuridad fuera de uno mismo.

Lo que presento al mundo, o para el caso lo que cualquiera presenta, es en el mejor de los casos una imagen ideal bien elaborada, algo deseado, esperado, algo que mi cerebro y cultura han ayudado a crear. Nuestra máscara es una ilusión, una parte de la verdad, una necesaria, pero no por ello menos que solo una parte de la verdad.

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y EVOCACIÓN DE LA GOETIA

La psicología, particularmente la psicología terapéutica, trata con los miedos y dudas de las personas. Los psicólogos etiquetan muchos de estos miedos como patologías. Los psicólogos han seguido cuidadosamente los pasos del sacerdote, quien a su manera no científica pero simple etiquetaba estas cosas como posesión maligna o demoníaca. El psicólogo clínico promedio no es más científico que el sacerdote.

En las profundidades de la cueva psicoterapéutica, el terapeuta ayuda al paciente a evocar las partes rechazadas y ocultas de su psique. El mayor peligro para el terapeuta, y para el paciente, es la contratransferencia del terapeuta. Cuando esta contratransferencia permanece inconsciente o se "sale de control", la terapia se vuelve peligrosa e ineficaz. Los complejos (demonios) tanto del terapeuta como del paciente se mezclan en un caldero arcaico. Se cree que acechan todo tipo de peligros. El sexo se convierte en una fuerte

posibilidad; también los estallidos violentos. Recuerde, se piensa que estos peligros son resultado de que el terapeuta (el operador) pierde el control sobre el contenido de sus propios procesos inconscientes, fantasías idealizadas, deseos no cumplidos y atributos repudiados. Una vez que esto sucede, se cree que tanto el terapeuta como el paciente están a la deriva en un mar tormentoso en un bote salvavidas que se hunde.

Los horrores y miedos de la contratransferencia son tan grandes que muchas leyes estatales prohíben explícitamente las "relaciones duales" entre terapeuta y paciente; es decir, el terapeuta y el paciente no pueden involucrarse en relaciones fuera de la seguridad del modelo terapéutico. Las relaciones duales se consideran una violación de los límites de rol entre el terapeuta y el paciente. Se cree que son necesarios límites estrictos entre el paciente y el terapeuta para la cura del paciente. Esto se basa en la teoría de que la enfermedad del paciente fue causada por la ruptura de los límites adecuados en la infancia.

La situación psicoterapéutica contiene límites, estrictos, establecidos por la ley, el precedente histórico y la teoría.

El terapeuta se convierte en un espejo para el paciente en el que se proyectan las aspiraciones e ideales más altos del paciente, así como sus cualidades "sombrías" repudiadas. Algunos creen que el "trabajo a través" tanto de las ilusiones "oscuras" como "ideales" es fundamental para que el paciente se vea a sí mismo y a los demás correctamente, en lugar de las imágenes y fantasías distorsionadas originadas y fijadas en la infancia.

La decepción que siente el paciente cuando sus ilusiones son destrozadas puede ser abrumadora. Cuando sus ilusiones sobre el terapeuta son destrozadas, sus propias autoilusiones se ven amenazadas. El paciente está al mismo tiempo enojado y deprimido. Si el terapeuta es un buen "operador", él sabe cómo ayudar al paciente a "destrozar" sus ilusiones. Ayuda al paciente a liberarse de sus proyecciones y divisiones. Sabe cómo ayudar al paciente a darse cuenta de que el terapeuta tiene tanto cualidades "buenas" como "malas" y que estas cualidades diversas pueden residir en la misma persona al mismo tiempo. El terapeuta no tiene que ser adorado ni rechazado. El pensamiento de todo o nada es la enfermedad. Una vez que el paciente se da cuenta de esto, también "sabe" que la misma verdad se aplica a él-

él mismo. Él no es ni su ideal ni su oscuridad. Sin embargo, estas realizaciones evidentes no pueden ocurrir de manera fría y objetiva; para que ocurra la resolución, a menudo se manifiesta en el calor, y a veces en el agotamiento, de una emoción intensa. El poder y la fuerza son necesarios, y no importa si esto se manifiesta en sentimientos o comportamientos extremos o simplemente en estados de ánimo y pruebas "neuróticas". Lo que importa es que deben manifestarse, y el operador, por la definición de la situación, debe estimularlos y de alguna manera controlarlos. A menudo los estimula rompiendo un tabú, ya sea en hecho o por implicación. A menudo provoca y soborna al paciente para que sea "travieso". A veces el paciente es el operador y el terapeuta es el receptor. De hecho, estos roles cambian, pero no de manera simple. El terapeuta a veces está "en blanco", solo recibiendo del paciente. En otras ocasiones, el terapeuta está "activo" mientras el paciente recibe imágenes y se las devuelve al terapeuta en formas disfrazadas. Lo que acaba de leer puede sonar contradictorio: límites estrictos, violaciones deliberadas de límites, la situación misma provocando pruebas de límites, límites firmes, límites fluidos. En cierto sentido, todo suena bastante "loco": proyección, ilusión, realidad, límites, violaciones de confianza que liberan a una persona de la prisión de su alma. Sin embargo, aunque suene extraño y a menudo no científico, si se realiza correctamente pueden ocurrir los resultados deseados. ¿Y cuáles son de nuevo los resultados deseados? Que una persona ayude a otra a lograr lo que más desesperadamente quiere y al mismo tiempo más desesperadamente teme: control sobre su propia vida, libertad de ilusiones devastadoras y repetitivas, libertad de revivir el pasado una y otra vez en el presente. La terapia real enseña al paciente cómo abrazar toda la vida, sin rechazar nada, viendo las limitaciones de sus ideales así como la utilidad de sus debilidades. La terapia real enseña el arte de la violación, la ruptura de tabúes, abriendo las puertas tanto del cielo como del infierno. La terapia real enseña estilo.

TABÚES

Los límites pueden considerarse como tabúes. (Ver Tabú: Sexo, Religión y Magia, New Falcon Publications, 2000.) Los tabúes son actos, lugares y cosas que nadie, excepto tal vez el sacerdote, puede tocar

sin castigo. Los tabúes son "sucios". Las personas que rompen tabúes so n consideradas personas sucias, malvadas. Sin embargo, en nuestra socie dad, ¿no es acaso lo "sucio", lo oscuro, lo que atrae la atención? El recol ector de basura está muy bien pagado por eliminar los desechos de la vi da. El empleado del banco que maneja cientos de miles de dólares "suci os" gana menos que el recolector de basura. ¿Cuál es la naturaleza de la suciedad, lo común, que al mismo tiempo es valorado y despreciado po r tantos? El dinero puede hacer la voluntad de quien lo posee. El dinero en sí es solo una ilusión compartida. No tiene valor excepto el que la g ente le da y no tiene poder excepto por lo que la gente hace con él. La fluidez, maleabilidad e indiferencia del dinero le otorgan un poder como pocos en el mundo. El dinero establece límites y los destruye. Al dinero mismo no le importa. Y en este sentido, el dinero es similar a los demo nios de la Goetia. Trabajarán para cualquiera que sepa cómo usarlos. Este es uno de los horrores que la gente atribuye a los trabajos Goéticos. N o "tienes que ser respetable" para que la Goetia funcione para ti.A difere ncia de otros trabajos mágicos, no hay implicación de que el operador te nga que ser "bueno" y "santo" para lograr resultados. Esta idea en sí mi sma viola nuestro modelo de "correcto" e "incorrecto", "justo" e "injusto". En el mundo Goético, como en el mundo real, los "malos" pueden y pro sperar. Así, nuestra creencia en el orden moral del Universo parece viola da por la simple existencia de Espíritus que harán la voluntad de cualqui era.

La evocación Goética es el lado rechazado "menos respetable" d e la magia. Es el trabajo del recolector de basura. Pero también es el lado más íntimo de la magia. Enseña el establecimiento de l ímites, la prueba, el soborno, la mentira y el engaño. Proporciona al operador y al receptor visiones, sugerencias e ideas. Actualiza lo oculto, lo oscuro, lo codicioso, lo necesitado, lo poderoso y lo bello.

La evocación Goética puede ser muy decepcionante, a veces incluso horrip ilante, pero nunca puede ser aburrida. A diferencia de un niño que determi na el valor de su conocimiento por la aprobación o desaprobación de una " autoridad superior", aprendemos el valor de nuestro trabajo Goético por el éxito o fracaso de nuestro propio trabajo. Los Espíritus Goéticos no son el a mo del mago sino su sirviente. No confiamos en los "Espíritus"

per se para decirnos que lo hicimos bien. El trabajo de la Goetia es más "científico" que otras formas de magia en términos de nuestra capacidad para medir sus efectos y, hasta cierto punto, replicar nuestros resultados.

Los trabajos goéticos también pueden potenciarse mediante el uso de la hipnosis y el sexo. El trance y el "agotamiento" resultante del éxtasis sexual son métodos perfectos para preparar la mente a recibir información más significativa y poderosa.

En este libro sobre Goetia, hemos proporcionado al estudiante un texto sencillo de usar sobre cómo comenzar y convertirse en experto en la evocación de Goetia. Hemos incluido imágenes de los Espíritus de la Goetia, no para limitar al estudiante, sino para estimular su imaginación. Hemos organizado el texto de tal manera que el estudiante no tenga que hojear docenas de páginas para encontrar lo que quiere o necesita.

Igualmente importante, hemos proporcionado una técnica para el trabajo sexual con los Espíritus de la Goetia. Este es un método muy poderoso y sensual. No tengo duda de que algunos lectores se sentirán aterrorizados y horrorizados por el poder potencial que estas técnicas liberarán. Sin embargo, creemos que si desea practicar la magia, debe practicarla en su máxima expresión. Se han proporcionado medidas de seguridad, y los verdaderos peligros residen más en la mente que en el uso de los métodos.

CAPÍTULO DOS

La Interpretación Iniciada de la Magia Ceremonial

por Aleister Crowley

Es sumamente divertido para el estudiante de literatura mágica que no sea un completo tonto —y rara vez se da tal combinación— notar la crítica dirigida por el filisteo contra la ciudadela de su ciencia. Verdaderamente, dado que nuestra infancia nos ha inculcado no solo la creencia literal en la Biblia, sino también una creencia sustancial en Alf Laylah wa Laylah (Las mil y una noches árabes), y solo la adolescencia puede curarnos, somos demasiado propensos, en la prisa y energía de la juventud naciente, a derribar de manera brusca y precipitada ambos clásicos, a considerarlos al mismo nivel, como documentos interesantes desde el punto de vista del folclore y la antropología, y nada más.

Aun cuando aprendemos que la Biblia, mediante un estudio profundo y minucioso del texto, puede ser forzada a revelar arcanos cabalísticos de alcance e importancia cósmica, con demasiada frecuencia somos lentos para aplicar un restaurativo similar al volumen complementario, incluso si somos los afortunados poseedores de la verdadera edición de Burton.

Para mí, entonces, queda elevar el Alf Laylah wa Laylah a su lugar adecuado una vez más.

No me preocupa negar la realidad objetiva de todos los fenómenos "mágicos"; si son ilusiones, al menos son tan reales como muchos

hechos incuestionables de la vida diaria; y, si seguimos a Herbert Spencer, al menos son evidencia de alguna causa.[2]

Ahora, este hecho es nuestra base. ¿Cuál es la causa de mi ilusión de ver un espíritu en el triángulo del Arte?

Cualquier aficionado, cualquier experto en psicología, responderá: "Esa causa está en tu cerebro."

Los niños ingleses (con respeto a la Ley de Educación) son enseñados que el Universo está en un Espacio infinito; los niños hindúes, en el Akasa, que es lo mismo.

Esos europeos que profundizan un poco más aprenden de Fichte que el Universo fenoménico es la creación del Ego; a los hindúes, o a los europeos que estudian con gurús hindúes, se les dice que por Akasa se entiende el Chitakasa. El Chitakasa está situado en el "Tercer Ojo", es decir, en el cerebro. Al asumir dimensiones superiores del espacio, podemos asimilar este hecho al Realismo; pero no necesitamos complicarnos tanto.

Siendo esto cierto para el Universo ordinario, que todas las impresiones sensoriales dependen de cambios en el cerebro,[3] debemos incluir las ilusiones, que después de todo son impresiones sensoriales tanto como las "realidades", en la clase de "fenómenos dependientes de cambios cerebrales".

Los fenómenos mágicos, sin embargo, pertenecen a una subclase especial, pues son voluntarios, y su causa es la serie de fenómenos "reales" llamados operaciones de la Magia ceremonial.

Estos consisten en:

(I) Vista.
El círculo, cuadrado, triángulo, recipientes, lámparas, túnicas, implementos, etc.

(2) Sonido.
Las invocaciones.

(3) Olfato.
Los perfumes.

---

[2] Esto, incidentalmente, es quizás el mayor argumento que poseemos, llevado a su extremo, contra las teorías advaitas.

[3] El pensamiento es una secreción del cerebro (Weissmann). La conciencia es una función del cerebro (Huxley).

(4) Gusto.
Los Sacramentos.

(5) Tacto.
Como en (1).

(6) Mente.
La combinación de todos estos y la reflexión sobre su significado.

Estas impresiones inusuales (1-5) producen cambios cerebrales inusuales; por lo tanto, su resumen (6) es de tipo inusual. Su proyección de vuelta al mundo aparentemente fenoménico es, por tanto, inusual.

Aquí radica entonces la realidad de las operaciones y efectos de la magia ceremonial, 4 y concibo que la disculpa es amplia, en la medida en que los "efectos" se refieren solo a aquellos fenómenos que aparecen al mago mismo, la aparición del espíritu, su conversación, posibles choques por imprudencia, y así sucesivamente, incluso el éxtasis por un lado, y la muerte o locura por el otro.

Pero, ¿puede obtenerse alguno de los efectos descritos en este nuestro libro Goetia5, y si es así, puede usted dar una explicación racional de las cir- cunst ancias? ¿Lo dice usted así?

Puedo, y lo haré.

Los espíritus de la Goetia son partes del cerebro humano.

Por lo tanto, sus sellos representan (el cubo proyectado del Sr. Spencer) métodos para estimular o regular esos puntos particulares (a través del ojo).

Los nombres de Dios son vibraciones calculadas para establecer:

(a) Control general del cerebro. (Establecimiento de funciones r elativas al mundo sutil.)

(b) Control detallado del cerebro. (Rango o tipo del Espíritu.)

(c) Control de una porción especial. (Nombre del Espíritu.)

Los perfumes ayudan en esto a través del olfato. Usualmente el perfume solo tiende a controlar una gran área; pero existe una atribución de per-

4 Aparte de su valor para obtener concentración. Sobre este tema los curiosos pueden consultar mi תישארב.

5 El texto completo está disponible en Magickal Childe Publishing, NY, 1991. [Ed.]

humos a letras del alfabeto que permiten, mediante una fórmula cabalística, deletrear el nombre del Espíritu.

No necesito entrar en una discusión más detallada sobre estos puntos; el lector inteligente puede fácilmente completar lo que falta.

Si, entonces, digo, con Salomón:

"El Espíritu Cimieries enseña lógica;" lo que quiero decir es:

"Aquellas partes de mi cerebro que sirven a la facultad lógica pueden ser estimuladas y desarrolladas siguiendo los procesos llamados 'La Invocación de Cimieries'."

Y esta es una afirmación puramente materialista y racional; es independiente de cualquier jerarquía objetiva. La filosofía no tiene nada que decir; y la ciencia solo puede suspender el juicio, a la espera de una investigación adecuada y metódica de los hechos alegados.

Desafortunadamente, no podemos detenernos ahí. Salomón nos promete que podemos (1) obtener información; (2) destruir a nuestros enemigos; (3) entender las voces de la naturaleza; (4) obtener tesoros; (5) curar enfermedades, etc. He tomado estos cinco poderes al azar; las limitaciones de espacio me impiden explicar todos.

(1) Trae hechos desde el subconsciente.

(2) Aquí llegamos a un hecho interesante. Es curioso notar el contraste entre los medios nobles y los aparentemente viles fines de los rituales mágicos. Estos últimos son disfraces de verdades sublimes. "Destruir a nuestros enemigos" es darse cuenta de la ilusión de la dualidad, excitar la compasión.

(¡Ah! Sr. Waite, el mundo de la Magia es un espejo, donde quien ve suciedad es suciedad.)

(3) Un naturalista cuidadoso entenderá mucho de las voces de los animales que ha estudiado durante mucho tiempo. Incluso un niño conoce la diferencia entre el maullido y el ronroneo de un gato. La facultad puede desarrollarse enormemente.

(4) La capacidad empresarial puede ser estimulada.

(5) Los estados anormales del cuerpo pueden corregirse, y los tejidos involucrados pueden volver a su tono, obedeciendo a las corrientes iniciadas desde el cerebro.

Así ocurre con todos los demás fenómenos. No hay efecto que sea verdaderamente y necesariamente milagroso.

Nuestra Magia Ceremonial se reduce, entonces, a una serie de experimentos fisiológicos minuciosos, aunque por supuesto empíricos, y quien los realice inteligentemente no debe temer el resultado.

Tengo toda la salud, el tesoro y la lógica que necesito; no tengo tiempo que perder. "Hay un león en el camino." Para mí estas prácticas son inútiles; pero para el beneficio de otros menos afortunados las entrego al mundo, junto con esta explicación y disculpa por ellas.

Confío en que la explicación permitirá que muchos estudiantes que hasta ahora, por una objetividad pueril en su visión de la cuestión, no han obtenido resultados, tengan éxito; que la disculpa impresione a nuestros desdeñosos hombres de ciencia para que el estudio del bacilo ceda lugar al del baculum, lo pequeño a lo grande—cuán grande uno solo lo realiza cuando identifica la varita con el Mahalingam, por la cual Brahma voló a la velocidad de 84,000 yojanas por segundo durante 84,000 mahakalpas, y Vishnu descendió[6] a la velocidad de 84,000 crores de yojanas por segundo durante 84,000 crores de mahakalpas, y sin embargo ninguno alcanzó un fin.

Pero yo alcanzo un fin.

Casa Boleskine,

Foyers, N.B.

---

[6] El falo de Shiva el Destructor. Es realmente idéntico con el "Pilar Medio" cabalístico del "Árbol de la Vida".

CAPÍTULO TRES

El Peligro de la Alta Magia

...el Ritual Supremo Único es la obtención del Conocimiento y la Conversación del Santo Ángel Guardián. Es la elevación del hombre completo en una línea recta vertical.

Cualquier desviación de esta línea tiende a convertirse en magia negra. Cualquier otra operación es magia negra... si el mago necesita realizar cualquier otra operación que no sea esta, solo es lícita en la medida en que sea un preliminar necesario para Aquella Única Obra.

— Aleister Crowley, Magia en teoría y práctica

No es un secreto que, para muchos estudiantes modernos de esoterismo, la Goetia tiene una reputación decididamente sombría. En una escala de espíritus-

Las prácticas rituales pueden situar la Goetia en algún lugar entre los "Pactos con el Diablo" y la "adicción a la tabla Ouija".

Esta actitud es comprensible. Después de todo, la Goetia es la conjuración intencional de seres espirituales que son, por definición, Ángeles Caídos, Espíritus Malignos y Demonios.

Desde sus moradas infernales, estos traviesos Espíritus son convocados para actuar como sirvientes personales del mago Goético, para extender su poder y ejecutar su voluntad en la Tierra. El mago debe estar siempre vigilante ante los engaños de los Espíritus. Si es inexperto o pierde el control aunque sea por un instante, corre el riesgo de ser obsesionado, poseído o incluso destruido. Esto suena incómodamente parecido a la Magia Negra.

Tal comportamiento está ciertamente por debajo de la pureza altruista de propósito que caracteriza la búsqueda y las disciplinas de la Alta Magia y solo puede servir para sacar a relucir las cualidades más bajas del practicante carácter...

Así va el argumento contra la evocación Goética y, en la medida en que se sostiene, es un punto bien tomado.

Sí, los Espíritus en cuestión son de la variedad "infernal". Pero ¿qué significa exactamente eso? Si aceptamos, por un momento, la nomenclatura popular de la Alta Magia, "infernal" se relaciona con el estrato subconsciente de la psique humana. Los espíritus que habitan estas regiones serían entonces las personificaciones de poderes o energías que yacen enterrados en nuestras mentes subconscientes—cualidades de nuestra conciencia que hemos repudiado. Son Caídos porque se han deslizado fuera del control consciente de la deidad—nosotros mismos.

Sí, son peligrosos porque mientras permanezcan sin dominar pueden surgir sin ser llamados y causar todo el daño que la psicología moderna atribuye a "cosas ocultas en la mente subconsciente."

Ante la acusación de que tales prácticas sacan a relucir las peores cualidades en el carácter del mago, el practicante Goético se declara "culpable", señalando que ese es precisamente el propósito de esta variedad de evocación. Si estas cualidades repudiadas no son sacadas a la luz, identificadas y controladas, el mago, como el resto de la humanidad, está condenado a estar a merced y al capricho de sus propios demonios subconscientes, nunca teniendo la oportunidad de someter a estos habitantes de su menagerie psíquica.

Pero, ¿son los Espíritus de la Goetia simplemente componentes subjetivos de la mente del mago, o realmente existe una cualidad objetiva e independiente en sus naturalezas? Esta pregunta fundamental puede que nunca reciba una respuesta satisfactoria debido a que nadie entiende realmente la naturaleza de la "materia." Pero una cosa es segura: quien nunca ha experimentado una Evocación Goética no está calificado para expresar ni siquiera la opinión más educada sobre el tema. Una cosa es estar bien informado sobre un tema; otra muy distinta es ser parte del tema mismo. Es un hecho desafortunado que hay muchas personas que hacen de la magia su vida sin hacer de su vida magia. Incluso los expositores más talentosos y brillantes del Arte a veces pierden esta perspectiva y se enfocan en cambio en aspectos históricos o técnicos del tema hasta tal punto que ignoran completamente su rele- vancia para su vida diaria y felicidad.

A la luz de esto, siento que sería útil relatar las circunstancias que rodearon mi primera evocación Goética. Ruego la atención del lector para lo que sigue porque siento que contiene muchos de los componentes principales necesarios para una Evocación Goética exitosa. (He omitido el nombre de mi antiguo "maestro de magia" ya que sería reconocido por muchos lectores.)

CON LA ESPALDA CONTRA LA PARED

Era 1975 y nunca había estado tan desesperado en mi vida. Mi decisión de terminar una carrera "exitosa" de catorce años en la música había sido una cuestión de vida o muerte, la mía. Era continuar un estilo de vida que estaba destruyendo mi salud y mi relación con mi esposa y mi hijo pequeño, o arriesgarme a no poder mantenerlos. No estaba capacitado para nada práctico. Incluso mi educación universitaria, tal como era, fue como estudiante de Drama. El dinero que aún ganaba con regalías de grabación y clases de guitarra no era suficiente para alimentarnos, y mucho menos para pagar el alquiler y las facturas. No tenía trabajo, ni coche, ni dinero, ni perspectivas... ni esperanza.

Uno de los pocos puntos brillantes que caracterizaron este período fue mi descubrimiento de los escritos de Aleister Crowley y mi involucramiento en las disciplinas de la magia ceremonial.

Desde mediados de los años 60 había sido estudiante del misticismo oriental y del hermetismo occidental, y mis intereses finalmente me llevaron a entrar en contacto con una sociedad mágica que creía extinta desde hace mucho tiempo. Me involucré apasionadamente en este grupo y posteriormente me convertí en alumno de uno de sus oficiales superiores.

Una mujer encantadora de unos cincuenta años, me impresionaba continuamente con lo que percibía como su enfoque equilibrado y lógico sobre el tema de la magia. Su maestro había sido alumno personal de Aleister Crowley e incluso había residido en su (in)famosa Abadía de Thelema en Cefalú, Sicilia, en los años 20. Me emocionaba ser un eslabón en una cadena mágica tan histórica y mis prácticas espirituales se convirtieron en el centro de toda mi vida. Periódicamente mi maestra revisaba mis diarios y manteníamos una correspondencia constante. También la visitaba tan a menudo como podía.

Sin embargo, mi situación deteriorada en el plano material era una fuente de gran ansiedad y la distracción inevitablemente comenzó a afectar mi capacidad para concentrarme en mis prácticas "espirituales".

¿De qué servía todo este estudio si no podía usarlo de manera práctica para mejorar mi vida? Mi maestra me advirtió que no mezclara mis planos. "Si necesitas un trabajo, sal y consigue un trabajo", escribió. "Aprende a caminar antes de intentar correr." Realizar magia para ayudar a conseguir un trabajo era, en sus palabras, "magia baja" y distraería del Gran Trabajo al que me había comprometido.

No podía dejarle claro que estaba intentando mejorar mi situación por medios normales, pero también sentía la necesidad de "lubricar" mágicamente la situación. Obviamente había un gran obstáculo ante mí y, después de todo, ¿no nos enseñaba la Sabiduría Esotérica de los Tiempos a buscar primero en nosotros mismos tales obstáculos?

Conocía la Llave Menor de Salomón—La Goetia[1]—y me parecía que muchos de los setenta y dos Espíritus (si se consideraban entidades reales, capaces de efectuar cambios en el plano material) podrían brindar tal ayuda. Quería realizar una evocación goética con el propósito de mejorar las condiciones de mi vida material.

Esta sugerencia a mi maestra provocó en ella una respuesta casi histérica. Me dijo sin rodeos que no estaba listo para practicar ninguna forma de evocación goética. Enfatizó que solo los magos que ya habían alcanzado los niveles más altos de iluminación estaban calificados para hacerlo. "Una vez que logres el Conocimiento y la Conversación de tu Santo Ángel Guardián, verás todo esto como innecesario."

¿Pero cómo podría obtener el equilibrio mental y emocional necesario para alcanzar tales alturas espirituales mientras mi vida seguía tan desordenada? ¿Es requisito de los Dioses que la iluminación solo llegue a los iluminados?

---

7 El Libro de la Goetia del Rey Salomón Traducido al Idioma Inglés por una Mano Muerta y Adornado con Diversos Otros Asuntos Relevantes Deliciosos para los Sabios, Todo Editado, Verificado, Introducido y Comentado por Aleister Crowley - Sociedad para la Propagación de la Verdad Religiosa, Boleskine, Foyers, Inverness, Escocia, 1904.

No quería faltarle el respeto, pero estaba percibiendo un verdadero punto ciego en nuestra relación.

Cuando le pregunté si alguna vez había realizado una evocación Goética ella respondió: "¡Por supuesto que no! Eso es Magia Baja."

CAPÍTULO CUATRO

Primera Evocación

Durante los siguientes nueve meses continué con mis disciplinas de "Magia Alta", levantándome en las horas previas al amanecer para yoga, pranayama y trabajo ceremonial con los rituales del pentagrama y hexagrama. Disfruté mucho el trabajo y mantuve un diario mágico detallado y registros de sueños. Construí y consagré mis armas mágicas, mezclé el Aceite Santo de Abramelin y memoricé los textos recomendados. Mi maestro parecía satisfecho con mi progreso.

Para finales de 1976, mi situación en el mundo "real" se había deteriorado terriblemente. No tenía coche ni teléfono, lo que dificultaba la búsqueda de empleo. Los puestos temporales que logré conseguir estaban tan lejos que lo poco que pagaban se consumía casi por completo en los gastos de transporte.

Decir que estaba distraído por mi ansiedad sería una cruel subestimación. Mi autoestima estaba en un nivel históricamente bajo y comencé a entretener pensamientos demasiado oscuros para relatar. Tenía la espalda contra la pared.

Como último recurso y en contra de las instrucciones de mi maestro, decidí realizar una evocación Goética con el propósito expreso de darle un giro a mi vida y lograr cierto nivel de dominio sobre mi existencia. Escribí en mi diario: "Debo tener éxito, porque las consecuencias del fracaso en este punto son impensables."

Dirigí mi atención al único texto Goético disponible para mí en ese momento. Recorrió la lista de los Espíritus y sus atributos y me decidí por el # 55:

OROBAS

El quincuagésimo quinto Espíritu es Orobas. Es un gran y poderoso Príncipe, que aparece al principio como un caballo; pero después de la orden del Exorcista adopta la imagen de un hombre. Su función es descubrir todas las cosas pasadas, presentes y futuras; también otorgar Dignidades, y Prelaturas, y el favor de amigos y enemigos. Da respuestas verdaderas sobre la divinidad y la creación del mundo. Es muy fiel al Exorcista, y no permitirá que sea tentado por ningún Espíritu. Gobierna 20 Legiones de Espíritus.

Orobas parecía ideal para mis necesidades. Primero, me faltaba la "dignidad" para cuidar adecuadamente de mí mismo y de mi familia. (En ese momento no tenía idea de lo que significaba "prelaturas"). Segundo, para recomponer mi vida necesitaría el favor tanto de amigos como de enemigos. Tercero, debido a mis estudios, necesitaba confianza en mis habilidades adivinatorias y un buen entendimiento de la Santa Qabalah. Finalmente, necesitaba un Espíritu en quien pudiera confiar. Orobas parecía el compañero mágico perfecto. Orobas sería.

Luego tuve que enfrentarme a la disposición del Templo, el equipo y el método de evocación.

El Templo fue fácil. Podía usar el dormitorio de mi hijo (el único dormitorio en nuestro pequeño apartamento). Usando cinta adhesiva delgada, creé un círculo de aproximadamente nueve pies de diámetro en el suelo. Sobre el círculo coloqué los Nombres Santos; para mí estos incluían los nombres del Panteón Telemita: Nuit, Hadit, Ra-Hoor Khuit, Babalon, Therion. Hice el Triángulo con cartulina y lo encerré con lo que sentí eran nombres apropiados (Thelema, Agape y Abrahadabra).

El equipo fue improvisado y no tenía nada que ver con los glamorosos accesorios mágicos que siempre había imaginado: un quemador de incienso indio barato humeaba en el Triángulo cerca de un facsímil en papel del sello de Orobas; rayé la misma figura en el medallón que colgaba de mi cuello (el reverso grabado con el

pentagrama de Salomón); una taza de agua para la purificación; una vela para la consagración; Aceite de Abramelin para ungirme a mí y al Templo, y, por supuesto, mi libro de magia.

Tuve un verdadero problema con las conjuraciones tal como aparecen en La Llave Menor de Salomón. Estaba seguro de que no sería necesario repetir mecánicamente la tediosa serie de conjuraciones precisamente como están escritas en el texto. Las interminables entonaciones están obviamente destinadas a hacer dos cosas: (1) reforzar la creencia del operador de que tiene un "derecho divino" para invocar y controlar al Espíritu y (2) poner al operador en un estado alterado de conciencia mediante el cual pueda ver y comunicarse con el Espíritu. Estaba confiado en que podría lograr ambos estados sin el lenguaje arcaico y aburrido ni las referencias a personajes del Antiguo Testamento por quienes no sentía ni apego emocional ni respeto.

Decidí simplemente realizar una expulsión completa, luego abrir el Templo con la Invocación Preliminar de la Goetia de Crowley (ver Capítulo Siete), que ya había memorizado como parte de las ceremonias de la consagración de mis armas mágicas. Luego, "intoxicado" por las Palabras Bárbaras de Evocación, simplemente me concentraría en el Triángulo y llamaría a Orobas de improviso.

La Orden debía ser sencilla. Orobas debía hacer inmediatamente lo que fuera necesario para ayudarme a tomar control de mi vida. Necesitaba alcanzar la dignidad para salvaguardar el bienestar mío y de mi esposa e hijo; Orobas debía permanecer como mi familiar, ejecutando mis órdenes sin causarme daño a mí ni a mis seres queridos. A cambio, yo sería un amo amable y prometería, si él permanecía obediente y fiel, exaltar su sello y su nombre y redimir su espíritu así como mi espíritu es redimido.

Todo estaba listo en el Templo del dormitorio, me preparé para evocar a Orobas.

Había hecho un calor inusual todo el día y hacia la tarde (cuando estaba listo para operar) el Templo estaba muy caliente. Después de un largo baño ceremonial me puse mi túnica con la obligatoria "Por el misterio figurado de esta santa vestimenta..." y tomé mi posición en el círculo.

Quité el tapón del frasco de Aceite de Abramelin (por tradición, el más poderoso de los Aceites Santos, hecho de 8 partes de aceite de canela, 4 partes de aceite de mirra, 2 partes de aceite de galangal, 7 partes de aceite de oliva). Me ungí la parte superior de la cabeza, luego la frente, la garganta, el corazón, el plexo solar, el ombligo y la zona de la ingle. Dondequiera que el aceite tocaba mi piel, quemaba como fuego y me hacía consciente con entusiasmo de mis centros psíquicos.

Con mi Varita de Almendra realicé el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama y luego procedí con la Invocación Preliminar de la Goetia. Completado esto, comencé a concentrarme en el sello dentro del Triángulo y a "llamar" a Orobas.

No sé qué esperaba. No pasaba nada. Llamé a Orobas de nuevo, esta vez con más fuerza. Aún nada. La decepción comenzó a apoderarse de mí y empecé a sentir toda la frustración que me había llevado hasta ese punto. Me impacienté y enojé. Apunté mi Varita hacia el Triángulo y grité: "Entra en el Triángulo, maldita sea, o quemaré tu pequeño sello hasta dejarlo hecho cenizas. Si no estás conmigo, estás contra mí, y preferiría aniquilarte antes que discutir contigo."

Por primera vez en mi vida tuve a "alguien" a quien descargar toda mi ira y frustración. Se sintió bien. Se sintió muy bien gritarle y amenazar a alguien o algo que consideraba responsable de todos mis males.

No sé cuánto tiempo estuve despotricando contra ese vacío Triángulo de cartón, pero de repente me sentí tonto. Me detuve y respiré hondo. Sentí mi corazón latir con fuerza en mi garganta y estaba cubierto de sudor. En la calma caliente y pesada algo estaba sucediendo. No veía nada, pero definitivamente algo estaba en la habitación conmigo. Era como la sensación que tienes cuando te despiertas de una siesta y sientes que no estás solo, solo para descubrir que tu perro te está mirando.

Estaba en el Triángulo. No lo vi con mis ojos como un dibujo animado o un holograma. Lo vi como se "ve" una idea, como si estuviera proyectada en la parte interna trasera de mi cráneo: un pequeño caballo con grandes ojos tristes que me miraban como un animal de carga maltratado. Orobas.

Ahora me sentía cohibido, casi avergonzado. Su presencia era tan objetivamente perceptible como si otro Ser consciente estuviera frente a mí. Un Ser con existencia y sentimientos independientes. Yo

también percibí que sin duda resentía estar confinado en el Tr iángulo.

Estaba tan atónito que por un momento olvidé todo. Perdí p or completo mi actitud de indignación superior. Ahora temía n o poder controlar la situación. "Mientras siga mirando el Trián gulo con toda mi voluntad concentrada", pensé, "mantendré el control".

No bien había cruzado este pensamiento por mi mente cuando una got a de sudor de mi frente recorrió el puente de mi nariz y entró en mi ojo derecho. Parpadeé varias veces, luego me froté ambos ojos con los dedo s de mi mano izquierda. De repente, mis ojos comenzaron a arder tanto que no pude mantenerlos abiertos. Inmediatamente comprendí lo que ha bía hecho. El sudor de mi frente estaba saturado con Aceite de Abrameli n. Mis dedos estaban cubiertos con él. ¡Me estaba frotando aceite concen trado de canela en mis propios ojos!

El dolor era insoportable y empeoraba por segundos. Estaba com pletamente ciego. Entré en pánico. No podía continuar con la evocac ión así ni podía arriesgarme a romper el Círculo y violar aún más el procedimiento. La vieja rabia regresó. Con los ojos fuertemente apr etados, me volví hacia el Triángulo y escupí una maldición sin sentid o a Orobas. Le culpé de todo esto y juré organizar una eternidad d e confinamiento y tormento si no permanecía en el Triángulo.

Sabía que no tenía otra opción que encontrar a ciegas el camino al baño y lavar mis ojos. Entonces sucedió lo más extraordinario. Po día ver. Podía ver todo. Incluso con mis ojos "en llamas" y cerrados con fuerza, podía "ver" todo el Templo. Vi el incienso ardiendo; vi el Círculo; incluso podía verme a mí mismo como si fuera desde atr ás y por encima; vi a Orobas de pie en el Triángulo.

Tenía tanto dolor que no me impresionó en absoluto esta n ueva "visión mágica". Tenía que hacer algo rápido con mis ojos . Apunté mi varita al Espíritu y grité "¡quédate!" Orobas inmedi atamente se recostó y permaneció inmóvil y pacífico como si f uera el burrito de un pesebre.

Salí del Círculo y corrí al baño contiguo al dormitorio. Rápidame nte me quité la bata por la cabeza y me metí en la ducha. Me c ostaba abrir los ojos, así que los mantuve abiertos con los dedos

y dejé que el agua fría les cayera directamente. No sé cuánto tiempo estuve allí antes de sentir algo de alivio, pero pareció una eternidad.

Mientras me secaba con la toalla y me volvía a poner la bata, la absurdidad de mi situación se volvió vergonzosamente divertida. La imagen de mí, un hombre adulto, tambaleándome a ciegas fuera de un "Círculo Mágico" lanzando maldiciones histéricas a un demonio (que con toda probabilidad era solo una idea contenida en un Triángulo por mi imaginación), de repente se volvió demasiado graciosa para describirla con palabras.

Me miré en el espejo del baño con mis ojos rojos y enrojecidos por la sangre y el cabello mojado colgando sobre mis orejas y comencé a reír histéricamente. Vaya mago.

Me sentí mejor ahora, aliviado, como si hubiera experimentado una descarga de energía que había estado anudada dentro de mí toda mi vida. Ahora no podía esperar para terminar la operación.

De vuelta en el Círculo, todo el nerviosismo que sentí antes había desaparecido. Con una resolución fría y calculada, tomé mi Varita y me dirigí nuevamente a Orobas. Esta vez hubo una comunicación clara en ambas direcciones. Mentalmente pronuncié mis palabras y "escuché" la respuesta de Orobas simultáneamente:

"Te invoqué de buena fe. ¿Por qué quemaste mis ojos?"

"Tú quemaste tus propios ojos. Solo un idiota se pondría aceite de canela en la frente con este calor."

"Si alguna vez haces algo así de nuevo, te destruiré."

"Entonces me disculpo por aquello que no hice. ¿Por qué estoy aquí?"

"¿Es verdad todo lo que el libro me dice sobre ti?"

"Lo es... y más."

"Entonces te digo, mi vida es un desastre. Necesito tomar el control. Necesito la 'dignidad' para poder cuidar adecuadamente de mi familia. Necesito acción ahora. Te encargo reunir a todos los espíritus bajo tu control para que inmediatamente se pongan a trabajar en corregir mi situación. Quiero ver hoy alguna señal positiva de que estás trabajando para mí."

"Pero hoy es demasiado pronto." dijo Orobas con calma. "No es justo pedirme trabajar tan rápido. Dame al menos dos semanas para mostrarte una señal."

"Tiene razón." pensé para mí mismo. "Estoy pidiendo demasiado. Quizás debería darle más tiempo. Si no veo resultados hoy, entonces tendré que admitir que esta operación es un fracaso. ¿Cómo me hará sentir eso? Ya estoy deprimido. No sé si podría soportar un fracaso más. Fracaso en la vida, fracaso en la Magia. Quizás debería darle un mes—no—seis meses—sí—seis meses—algo tiene que pasar en seis meses—entonces podré decir que la operación fue un éxito..."

Me detuve a mitad de la frase. ¡Estos no son mis pensamientos, son los suyos! Este es el proceso clásico de negociación de los Espíritus. Así es como el mago podía ser persuadido para hacer pactos y otras tonterías. Si le permitía continuar, podría convencerme de cualquier cosa y hacerme pensar que fue idea mía. Era tan sutil y a la vez tan obvio. Tenía que retomar el control de la conversación.

"¡No! No más tiempo. Necesito ver pruebas positivas de que estás cumpliendo con tu encargo y necesito verlo hoy. Si no, juro por estos ojos rojos que volveré a trazar el Círculo y el Triángulo con el propósito de quemar tu sello y aniquilarte. Por otro lado, si cumples con tu encargo, te exaltaré a ti y a tu nombre. Tu sello vivirá en metal o piedra por mil años, y serás redimido así como yo soy redimido. ¿Está claro?"

Está claro.

Lo despedí con licencia para improvisar su partida y cuando ya no pude sentir su presencia, desterré el Templo y desmonté el Círculo y el Triángulo.

Todo el procedimiento tomó un poco más de una hora. Mi esposa y mi hijo se entretenían en la sala y estaban completamente ajenos a la aventura que acababa de experimentar al otro lado de la puerta.

"¿Qué te pasó en los ojos?" fue la única pregunta con la que tuve que lidiar y todo el evento casi de inmediato tomó las dimensiones de un recuerdo lejano.

Tomé un poco de agua y me estiré en el suelo para digerir lo que acababa de suceder cuando todos nos sobresaltaron los retumbos de lo que obviamente era un auto viejo con un silenciador muy dañado. Eso

tosió y se ahogó hasta detenerse justo frente a nuestro apartamento y el conductor salió y golpeó fuertemente nuestra puerta.

Era "Mad Bob", uno de nuestros amigos más antiguos y queridos. Había estado fuera del país durante varios años, así que nos sorprendió y alegró verlo de nuevo. Después de sobrevivir a sus efusivos abrazos de oso, le pedimos que entrara, pero dijo que no podía quedarse. Metió la mano en su bolsillo, sacó las llaves de su cacharro y las tiró en el sofá.

"¡El auto es tuyo! Me voy a Guatemala. Necesito estar en Long Beach en media hora, llévame."

Si esto no era la señal que le pedí a Orobas, era una muy buena falsificación. Subimos a mi "nuevo" auto y condujimos a Long Beach, donde dejé a Mad Bob para que comenzara su aventura en Guatemala. Mi aventura apenas comenzaba también.

De camino a casa, convertí las monedas en el cenicero en un cuarto de dólar y compré un periódico local. En casa, revisé las columnas de "Se busca ayuda" y marqué tres puestos de nivel inicial en empresas a las que ahora podía llegar en mi coche. Al día siguiente, solicité en persona en las tres y fui contratado por la tercera. Tres meses y tres ascensos después, me encontré en el departamento de ingeniería de un gran laboratorio de dispositivos médicos ganando un salario "digno". Durante ese mismo período, debido a una cadena de eventos extraordinarios, fui consagrado Obispo de la Ecclesia Gnostica Catholica. Esta "Prelatura" fue completamente inesperada y se ha convertido en uno de los aspectos más importantes de mi vida adulta.

Poco después de conseguir mi trabajo, tracé el Círculo y el Triángulo y llamé a Orobas nuevamente. Esta vez para agradecerle y decirle que reconocía su fiel ejecución de mi encargo. Grabé su sigilo hermosamente sobre una atractiva placa de estaño que, salvo un impacto nuclear directo o una supernova del Sol, durará mil años.

He invocado a muchos de los 72 Espíritus en los años siguientes, pero he molestado a Orobas solo un puñado de veces desde entonces (solo en momentos de absoluta desesperación y después de haber agotado todos los demás medios para ayudarme). Él sigue siendo un familiar leal y nunca ha fallado en su capacidad para cumplir sus instrucciones.

El lector puede invocar la coincidencia y argumentar que todos los event os posteriores a mi evocación ya estaban en proceso de sucederme de tod os modos. Y a esto no voy a discutir. Pero por mucho que mi hemisferio i zquierdo interprete tales fenómenos subjetivamente—en términos de psicolo gía—mi hemisferio derecho siempre estará convencido de que existe una r ealidad objetiva e independiente para los Espíritus.

De hecho, algunos de los magos goéticos más competentes y experim entados hoy en día descartan la explicación puramente psicológica como ingenua. Señalan ejemplos de evocaciones caracterizadas por objetos q ue se mueven o son lanzados por la habitación, picos de energía, o dis positivos eléctricos o electrónicos que se activan o desactivan, e incluso casos en los que el Espíritu (operando bajo las instrucciones del mago) "aparece" ante terceros que desconocen la operación. Independientem ente de la teoría que adoptes, el hecho es que las personas continúa n experimentando cambios perceptibles en sus vidas que son idénticos a los cambios que desean lograr mediante la evocación goética.

Confieso que no todas las evocaciones que he realizado han sid o tan exitosas como la de Orobas. En varias ocasiones, el "Espíritu desobediente" requirió varias conjuraciones (completas con amena zas, maldiciones y tortura del sigilo) antes de lograr el resultado d eseado. Algunas evocaciones, debo admitir, han sido fracasos estr epitosos. Pero incluso ellas han proporcionado información muy im portante. De hecho, he aprendido más de los desastres que de los triunfos porque al revisar mis notas de estos eventos he podido trazar un perfil de lo que es necesario para el éxito:

1. Justificación. ¿Es necesaria esta evocación? ¿Merezco el objeto dese ado de la operación? ¿He hecho todo lo que puedo en el plano materi al para lograr este resultado? ¿O me estoy mintiendo a mí mismo sob re mis motivos y necesidades?

Debes estar completamente convencido de que tus demandas están absolutamente justificadas. (Y no pienses que aquí estamos invocando al gran demonio "moralidad". Un motivo innecesario es un motivo ind igno—puro y simple) Cuando realmente estás justificado en tus deman das, entonces tienes el impulso de todo el universo detrás de ti.

2. Emoción. A menos que exista un vínculo emocional con el resultado deseado de la operación, el mago no está accediendo a esa capa de sí mismo (o del mundo espiritual) donde residen los Espíritus de la Goetia. La primera vez que realmente ves a un Espíritu Goético sentirás como si lo hubieras sacado de tus entrañas y lo hubieras arrojado en el Triángulo. Por eso las evocaciones hechas por mera experimentación o entretenimiento rara vez logran resultados satisfactorios y las operaciones de desesperación o necesidad personal profunda a menudo sí lo hacen.

3. Voluntad. No basta con estar emocionalmente cargado respecto al objeto de la operación si no estás preparado para hacer algo al respecto. La ceremonia de evocación debe ser la expresión inequívoca de tu Voluntad absoluta para efectuar este cambio y tu disposición a explorar las profundidades del Infierno para asegurarte de que se cumpla.

4. Coraje. "El miedo es fracaso y el precursor del fracaso." y las evocaciones goéticas pueden ser realmente aterradoras. Pero si tu necesidad está justificada; si significa tanto para ti que cargas la ceremonia con emoción pura y cruda; si todo esto es verdaderamente tu Voluntad, entonces el coraje se convertirá en tu Círculo inexpugnable.

De la misma manera, la cobardía será tu perdición. Si realmente es tu Voluntad dañar a tu enemigo, ¿por qué molestarte en realizar una Evocación Goética cuando sería mucho más efectivo "magia" simplemente confrontar a la persona y darle un puñetazo en la nariz? Si piensas que vas a escapar de las consecuencias de este acto enviando un Espíritu Goético para que lo haga por ti, podrías llevarte una desagradable sorpresa.

UNA ADVERTENCIA

También hemos observado, lamentablemente, que la eficacia del Arte no siempre se manifiesta de manera positiva en la vida de cada practicante. A menudo, ya sea por defectos de carácter inherentes o patologías preexistentes, los "Espíritus" terminan controlando al mago en lugar de que sea al revés. Es fácil ver que, de todas las ramas de la magia ceremonial, la evocación goética es una de las más propensas a ser abusada, mal utilizada y mal entendida.

En retrospectiva, ahora entiendo por qué mi maestra era tan reacia a animarme, siendo yo un estudiante joven, a experimentar con la Goetia. En

su larga carrera había visto más desastres goéticos que éxitos y había elegido, probablemente con sabiduría, evitar el sistema por completo. A menudo, los aficionados inmaduros, al darse cuenta de lo fácil y efectiva que puede ser la evocación, descuidan todos los demás aspectos de la magia, incluida la búsqueda tan importante del Conocimiento y la Conversación del Santo Ángel Guardián. Hacen de la Goetia el centro de sus vidas mágicas y reúnen a individuos impresionables y de voluntad débil para formar una "logia." Impresionados por fenómenos que el "maestro" puede producir fácilmente, estos individuos a menudo se convierten más en sus víctimas que en sus estudiantes. Si no se controla, estas relaciones eventualmente se convierten en las de amo y esclavo. Desafortunadamente, los estudiantes sinceros a menudo basan toda su opinión sobre la magia ceremonial en las patéticas y pueriles travesuras de tales grupos.

La técnica Operador-Receptor (usualmente realizada con un Espejo Mágico en el Triángulo) es un método de evocación muy efectivo y históricamente válido. Sin embargo, creemos que el lector está bien aconsejado de no buscar instrucción preliminar goética en un grupo o en individuos que ofrecen "operar" una evocación mientras tú "recibes" la visión. Aunque esta técnica es muy efectiva, a menos que tengas absoluta confianza en los motivos y la salud mental de tu "operador," es mejor que trabajes solo o con un compañero de confianza y dispuesto que tú elijas.

Los ejercicios de evocación sexual incluidos más adelante en el libro deben realizarse por dos personas que se conozcan y confíen íntimamente. Las personas que usan la Magia Sexual, la evocación goética o, de hecho, cualquier tipo de señuelo "mágico" como técnicas de "ligue" están prácticamente gritando al mundo que no pueden conseguir pareja sexual de otra manera. Estas son las últimas personas en la tierra de quienes alguien debería querer aprender Magia.

CAPÍTULO CINCO

Historia

Si el ojo pudiera ver a los demonios que pueblan el universo, la existencia sería imposible.

— *Talmud,* Berakot, 6

El formato de la evocación Goética contiene quizás los elementos más coloridos y reconocibles de cualquier tipo de magia ceremonial occidental. El mago, vestido con túnica y armado, se encuentra dentro del Círculo Mágico protegido de la malicia de los Espíritus por los innumerables Nombres Santos escritos en él. A varios metros de distancia está el Espíritu atrapado dentro del Triángulo del Arte. Con su Varita levantada, el mago emite sus órdenes y el Espíritu obedece a regañadientes. Esto es material para películas de "Espada y Hechicero". Sin embargo, este es precisamente el método, y nos ha llegado de una manera extraordinaria.

Europa de los siglos XVI y XVII abundaba en una miríada de practicantes de las artes mágicas que, en su mayoría, se inspiraban en las imágenes coloridas de la magia del Medio Oriente.

Debemos tener en cuenta que durante muchos años gran parte de la Península Ibérica estuvo ocupada por los musulmanes. Irónicamente, aunque la ley islámica dicta estrictas prohibiciones contra prácticas espirituales no ortodoxas, las fuerzas de ocupación toleraron un puñado de comunidades españolas donde floreció un cierto nivel de libertad espiritual. Estos bastiones de liberalidad atrajeron no solo a los innovadores practicantes de las "Artes Negras", sino también a los cabalistas judíos cuya sabiduría, por primera vez, fue puesta por escrito. Esto

período iba a influir profundamente en el Renacimiento y, posteriormente, en toda la tradición "Hermética" de la Civilización Occidental.

Es de esta tradición que se desarrolló el concepto de la magia "Salomónica". Espíritus (genios) atrapados en botellas, alfombras mágicas, grandes tesoros protegidos por demonios, todos evocadores de Las mil y una noches.

El texto que se ha dado a conocer como la Goetia es el primer libro de lo que comúnmente se denomina el Lemegeton, una colección de cinco textos tradicionalmente atribuidos al Rey Salomón. Las versiones más populares (incluida la que Crowley contrató a S.L. MacGregor Mathers para traducir) se basan principalmente en traducciones de los Manuscritos Sloane números 2731 y 3648 en posesión de la Biblioteca Británica.

Pocos individuos hoy en día son tan ingenuos como para creer que el autor fue realmente el legendario Rey hebreo. De hecho, no hay evidencia que demuestre que los cinco textos sean obra de un solo autor o que los autores fueran practicantes de la magia. En realidad, por la naturaleza misma de las traducciones es obvio que el escriba o los escribas eran decididamente hostiles hacia el arte. Muchos de los Espíritus son claramente los Dioses y Diosas de religiones antiguas que fueron "desterrados" a las regiones infernales por el nuevo Orden. Muchos de los Duques, en especial, parecen haber sido originalmente de carácter femenino (una idea espiritual muy peligrosa para escribas monásticos solitarios propensos a fantasías).

Los libros mágicos atribuidos al Rey Salomón circularon por toda Europa desde al menos mediados del siglo XVI. Sloane 2731 data de 1687 y muy probablemente es el resultado del deseo de un practicante de tener sus obras "salomónicas" favoritas encuadernadas de manera conveniente en un solo volumen.

También parece que aprovechó la oportunidad para actualizar los textos revisando el lenguaje y usando el vernáculo de la época. Por arcaico que nos parezca hoy el lenguaje, El Lemegeton repre-

senta una versión "nueva y mejorada" del siglo XVII de un material mucho más a ntiguo. Cuán antiguo, no podemos decir.8

El Renacimiento Mágico de finales del siglo XIX resultó en nuevas trad ucciones y el Lemegeton y la Goetia emergieron de una casi completa o scuridad hacia la luz de una relativa notoriedad, y desde entonces estud iantes y practicantes del ocultismo han sido fascinados por sus misterio s.

Las ediciones modernas de la Goetia siguen en impresión y continúan v endiéndose muy bien (casi todos los estudiantes de magia que se precien poseen al menos una copia), sin embargo, relativamente pocas personas han participado realmente en una evocación goética. Las razones son mu chas, pero quizás la excusa más convincente radica en la creencia errónea de que para tener éxito en la evocación uno debe ajustarse exactamente a los procedimientos y conjuraciones descritos en el texto.

Las aparentemente interminables páginas de tediosas, arcaicas y parroquiales c onjuraciones, restricciones, exorcismos y maldiciones continúan desconcertando y desanimando al 99% de los aspirantes a magos goéticos. ¡Y eso es precisament e lo que están destinadas a hacer!

TEORÍA

El Universo era muy simple desde el punto de vista del mago trad icional Goético. Por encima de él estaba Dios, el creador del mundo y la fuente última de su autoridad. Debajo del mago había un mund o "infernal", habitado por espíritus demoníacos que alguna vez fuero n "Ángeles del Señor" pero que ahora están exiliados del cielo como castigo por su orgullo y desobediencia. Su "caída" estableció el "mun do" tripartito interdependiente en el que nos encontramos; Cielo, Tie rra e Infierno.

Como los Titanes de la mitología griega, los Espíritus Infernales (no Dios) son responsables del mantenimiento del mundo material, incluye ndo la naturaleza "terrenal-carnal" del Hombre.

---

8 Para la conveniencia del lector moderno, también hemos puesto el material traducido en el Capítulo Ocho en lenguaje vernáculo moderno y, cuando es obvio, hemos devuel to ciertos Espíritus a su género original.

Como residente de la Tierra, el mago se sitúa entre los Mundos Divino e Infernal. Si es piadoso ante los ojos de su "Dios", entonces tiene la autoridad divina para ordenar y controlar a los espíritus inferiores.

Para alcanzar este estado mental autoritario, los magos de antaño recitaban largas letanías de afirmaciones y autoengrandecimientos, enumerando su alta moral y ejemplos de su piedad religiosa. ("¡Obedeciste a Moisés, obedeciste a Aarón, también me obedecerás a mí!")

Una vez que se había convencido a sí mismo de que tenía la autoridad para mandar al Espíritu, el mago debía alcanzar el estado mental subjetivo mediante el cual realmente podía "verlo". Esto lo inducía mediante el uso de "palabras mágicas" que recitaba como un mantra. De esta manera, creaba una atmósfera extraña y mística en la que nada era imposible y todo podía suceder.

De pie en el Círculo, protegido por los nombres Divinos con los que se había alineado, el mago (estimulado por las afirmaciones y "embriagado" por las palabras mágicas) se concentraba en el Triángulo hasta que el Espíritu aparecía. Las virtudes universalmente sagradas de todas las cosas trinas eran suficientes para atrapar al Espíritu en el Triángulo el tiempo suficiente para recibir la Carga del mago. Después de recibir sus órdenes, al Espíritu se le otorgaba Licencia para Partir y salir a cumplir la voluntad del mago.

El texto de la Goetia está lleno de detalles de tales operaciones—página tras página de Conjuraciones formales, Restricciones, Invocaciones, Maldiciones, Maldiciones Mayores, Direcciones al Espíritu en su llegada y partida, etc.

PRÁCTICA

Hoy en día existen magos goéticos (tanto practicantes solitarios como grupos organizados) que operan estrictamente "según el libro". El Círculo, el Triángulo y todos los diagramas se construyen exactamente como se ilustran en la Goetia. Recitan (o la mayoría de las veces leen) las conju- raciones, restricciones y maldiciones exactamente como están escritas en el texto de 1687. Las ceremonias de algunos de estos magos son un espectáculo emocionante y, sin duda, el Arte se perpetuará para siempre en su forma clásica gracias a su labor dedicada.

Sin embargo, debe señalarse que no existe absolutamente ning una necesidad (ni ventaja particular) en conformarse ciegamente con los textos de las Conjuraciones de los antiguos. Los Espíritus no se impresionan más si dices "thee" y "thine" que si dices "yo u" y "yours".

Aleister Crowley era consciente de esto y creó varias versiones propias de sus conjuraciones. De hecho, como veremos más adelante, en su propia c opia de la Goetia simplemente copió a mano la Segunda Clave del sistema Enochiano. En nuestra opinión (y la de otros estudiosos de Crowley) para la s conjuraciones goéticas personales Crowley probablemente en sus últimos a ños descartó las conjuraciones tradicionales y simplemente recitó las Primera s y Segundas Llamadas Enochianas.

También opinamos que las conjuraciones más efectivas son las diseñadas por el propio mago. Animamos al lector, una vez que los fundamentos del sistema estén completamente comprendidos, a crear su propia conjuración que, al igual que su Templo, equipo y procedimientos, sea única y personal.

CAPÍTULO SEIS

Requisitos Mínimos

Aunque creemos que las Conjuraciones y ciertos otros componentes del material de Sloane son anacrónicamente superfluos para la evocación goética moderna, no sugerimos que los elementos básicos del sistema no sean sólidos. Por el contrario, los fundamentos del procedimiento clásico son extremadamente importantes. Consideramos muy importante animar al lector a liberarse de la idea supersticiosa de que la magia solo funcionará por conformidad ciega a cualquier procedimiento dictado (nuevo o antiguo). La comprensión de lo que es verdaderamente necesario y lo que no es lo que separa al verdadero mago de un personaje en un juego de rol.

EL TEMPLO

El Templo solo necesita ser una habitación lo suficientemente grande para acomodar el Círculo y el Triángulo. Una sala de estar, un dormitorio o un área similar donde se pueda lograr privacidad es suficiente. Si hay otros muebles en la habitación, se debe tener cuidado de despejar el espacio de desorden y cualquier apariencia de desorden. (A menudo, una habitación se limpia más eficientemente con un buen desempolvado y aspirado que con el ritual de destierro en sí.)

EL CÍRCULO

En un sentido muy real, el Círculo no es la tiza o la cinta en el suelo sino el aura del propio mago. No solo define y circunscribe todo lo que él o ella es, sino que se erige como una fortaleza contra todo lo que está "afuera".

El Círculo es el universo del mago y el centro del Círculo es el punto de equilibrio supremo, el fulcro desde el cual mueve los mundos. Para el propósito de la evocación Goética, el Círculo no es opcional. Es un requisito fundamental en el Templo, pues es la zona de seguridad en la que el mago puede estar con completa confidencia para comandar las fuerzas atrapadas en el Triángulo.

En el suelo de tu Templo dibuja, pega, pinta, raspa o crea de alguna otra manera un Círculo de aproximadamente nueve pies de diámetro. Aproximadamente seis pulgadas dentro de la circunferencia dibuja otro Círculo. En el espacio entre los círculos coloca los Nombres Santos de tu elección.

Sería presuntuoso por nuestra parte sugerir al lector qué Nombres Santos son los más apropiados. Es la búsqueda de cada mago determinar por sí mismo qué "Deidad o Deidades" son armoniosas con el propio universo mágico del mago. El mismo Círculo es un símbolo perfecto de divinidad. Una línea simple e ininterrumpida sin ningún nombre puede ser suficiente para individuos cuya realización de esta abstracción es profunda. En ocasiones he usado un cordón delgado de seda que, después de la ceremonia (cuando sentí ventajoso permanecer en el Círculo por horas o días), me he envuelto alrededor de mí como un cinturón.

El Círculo clásico era el de una serpiente enrollada sobre cuyo cuerpo estaban escritos en hebreo—los Nombres de la Deidad, Ángeles y Arcángeles atribuidos a las primeras nueve Sephirot del Árbol de la Vida. El espacio entre los círculos era de un amarillo brillante y profundo. La letra era en negro. El Círculo clásico también encerraba cuatro Hexagramas posicionados en los cuartos y estaba rodeado por cuatro Pentagramas posicionados en los cruces intermedios.

Ejemplos de Círculos mágicos tradicionales y modernos pueden encontrarse en el Apéndice.

EL TRIÁNGULO

Al igual que el Círculo, el Triángulo no es opcional. Es el área en la que el Espíritu aparece y está obligado a la obediencia. (Ver el Apéndice.)

En el Este (o en la dirección indicada del Espíritu particular en cuestión) a unos dos pies del Círculo, dibuja, pega, pinta, raspa

o de otro modo crear un Triángulo, cada lado midiendo tres pies. La base del Triángulo debe estar hacia el Círculo. En cada lado del Triángulo coloque los Tres Nombres Santos de su elección.

El clásico Triángulo Goético estaba rodeado por tres nombres: ANAPHAXETON (Gran Dios de toda la Hueste Celestial) a la izquierda, PRIMEUMATON (el Primero y el Último) en la base, y TETRAGRAMMATON (el nombre divino inefable Y.H.V.H.) a la derecha. Dentro del Triángulo clásico, en los vértices, se colocaban las letras MI-CHA-EL (el Arcángel Miguel). En el centro había un círculo. El círculo en el centro del Triángulo era verde (el resto del interior era blanco) y los nombres en el exterior estaban escritos en rojo.

Como se mencionó anteriormente, los nombres alrededor del Círculo son enteramente prerrogativa de cada mago. Podría preguntarse qué cualidades, virtudes o poderes considera sagrados en sus propias disciplinas mágicas: AMOR-VOLUNTAD-UNIÓN; FE-ESPERANZA-CARIDAD; SAT-CHIT-ANANDA; o palabras, números o fórmulas que representen tales cosas, podrían funcionar bien si tienen significado para usted. Las casi infinitas virtudes metafísicas de un triángulo lo convierten en un dispositivo perfecto para confinar y controlar aquello que nunca ha sido confinado y controlado por usted. Para muchos magos un simple Triángulo con un círculo en el centro es suficiente (con o sin los nombres circundantes).

También se puede colocar incienso dentro del Triángulo, pero una vez que el Templo esté abierto y el Espíritu conjurado, el mago no debe salir del Círculo ni meter la mano dentro del Triángulo.

EL SELLO DEL ESPÍRITU

Sobre el círculo del Triángulo descansará el Sello o Sigilo del Espíritu dibujado sobre pergamino. Estos símbolos derivan del material tradicional del Lemegeton y teóricamente son las representaciones vivas de los Espíritus. Algunos textos indican que debe estar hecho de pergamino de piel de becerro virgen y el dibujo realizado con la sangre de un búho u otra bestia. Tales heroísmos creemos que fueron destinados como "trampas para tontos" y son innecesarios para los trabajos modernos. Pero si usted

se sentiría mejor con la operación si usara el pergamino de piel de becerro vir gen, por favor continúe.

Después de la ceremonia debe esforzarse por guardar el Sello en un contenedor especial. Nunca debe ser descuidado con un Sello "activado" ni olvidar dónde lo colocó. Dependiendo del propósito de la evocación, puede desear llevar el Sello consigo o adjuntarlo a un objeto relacionado con la operación.

He aprendido por amarga experiencia que no es prudente tener dos ope radores en una sola operación ni dar o prestar un Sello activado a otra per sona. Ya es bastante difícil mantener tu propia Voluntad dirigida hacia el ún ico propósito de la operación. He encontrado imposible que dos individuos estén tan unificados en su resolución mágica como para obtener control co njunto sobre un Espíritu Goético. (Esto no se aplica a una operación que uti lice un operador y un receptor ni a trabajos de Goetia sexual como los qu e se describen más adelante en este libro.)

EL HEXAGRAMA DE SALOMÓN

La Golden Dawn definió el Hexagrama como "...un símbolo podero so que representa la operación de los Siete Planetas bajo la preside ncia de la Sephiroth..." Este símbolo muy reconocible del judaísmo, a veces llamado el Escudo de David, es un emblema muy apropiado del Macrocosmos Divino (El gran mundo de Dios, representado en ti empos antiguos por el Sol rodeado por los seis planetas entonces c onocidos. (ver Apéndice).

El mago goético lleva el Hexagrama en la falda de su túnica p ara actuar como un escudo o insignia de autoridad. Al mostrar el Hexagrama al Espíritu, el mago demuestra que es parte y rep resentante del Orden Macrocosmico con pleno poder para ejerce r esa autoridad. Al ver el Hexagrama, los Espíritus (por tradición) se ven obligados a tomar forma humana.

El Hexagrama clásico se pintaba sobre pergamino de piel de becerr o y se cubría con lino.

Los magos modernos deben sentirse libres de hacer el Hexagrama tan ornamentad o o tan simple como consideren adecuado, pero de ninguna manera deben omitir est e dispositivo mágico tan importante.

EL PENTAGRAMA DE SALOMÓN

La Golden Dawn definió el Pentagrama como "...un símbolo poderoso que representa la operación del Espíritu Eterno y los Cuatro Elementos bajo la Presidencia de las letras del Nombre Yeheshuah..." (ver Apéndice).

En contraste con el Hexagrama, el Pentagrama es el símbolo del Microcosmos (el pequeño mundo del Hombre) representado por los cuatro elementos Fuego, Agua, Aire y Tierra gobernados por el Quinto elemento Espíritu.

Así como el Hexagrama afirma que el mago está en armonía con el Orden Macrocosmico, el Pentagrama afirma que es Maestro del Orden Microcosmico. Al llevar estos dos símbolos, el mago recuerda que está posicionado entre el Cielo y el Infierno, Ejecutor de los Dioses y Maestro de los Demonios.

La Goetia dice que el Pentagrama debe ser grabado en un medallón de plata o de oro y llevarse colgado al cuello. En el reverso del medallón debe estar grabado el Sello del Espíritu que se está evocando.

Muchos magos modernos prefieren construir el medallón con el metal apropiado del Espíritu (oro para Reyes, cobre para Duques, etc.). El Pentagrama grabado en el anverso, el Sello del Espíritu en el reverso.

OTROS REQUISITOS

LA VARITA

La Llave Mayor de Salomón describe la Varita y muchas otras armas mágicas con gran detalle. Es correcto decir que seguir las instrucciones para su construcción al pie de la letra requeriría muchos meses (si no años) para lograrlo. Generalmente se acuerda que tales instrucciones son señuelos diseñados para desanimar a los torpes e indignos.

La Varita es el arma de la voluntad del mago y es el instru- mento con el que conjura. (La Espada, aunque efectiva para exorcismos e intimidación, no es el arma para la Conjuración.) Usualmente la Varita mide aproximadamente la longitud del brazo del mago

medida desde la punta de los dedos hasta el codo. Tradicionalmente se fabrica con una rama recta de almendro o avellano y tiene un diámetro aproximado al del dedo meñique del mago.

EL ANILLO O DISCO MÁGICO

Hay magos goéticos que dicen que el Anillo Mágico es una adición innecesaria a la lista de armas mágicas. Y, personalmente, nunca he encontrado ningún Espíritu contra el cual haya necesitado protegerme de sus "hediondos vapores sulfurosos y aliento llameante." Sin embargo, siempre he tenido el Anillo a mano al evocar a cualquiera de los Espíritus para los cuales el texto dice que el Anillo es requerido. (ver Apéndice).

Uno de los magos goéticos más hábiles que he conocido relató una historia notable de su experiencia con el Anillo Mágico.

Mientras evocaba a Astaroth[9], se enamoró tanto de la belleza del Espíritu que olvidó el propósito de la evocación. Dijo que el Templo estaba lleno de un perfume embriagador que parecía salir de su hermosa boca y que, mientras ella le hablaba, su único pensamiento era que de alguna manera tenía que hacer el amor físico con ella.

Fue solo por accidente que sus ojos cayeron sobre el Anillo Mágico y reconoció la necesidad de sostenerlo frente a su rostro, no para protegerse del aliento fétido de un monstruo, sino para ayudarse a "recuperar la compostura" antes de ser atraído fuera del Círculo para intentar hacer el amor con el Espíritu en el Triángulo.

La experiencia anterior y la de otros indican que el Anillo Mágico debería incluirse en el arsenal de armas del mago goético.

El texto original dice que está hecho de oro o plata (por supuesto) y que era de un amarillo brillante con letras negras. Pero creemos que cualquier material, incluso papel, será efectivo.

9 No importa lo que diga el texto, Astaroth es la versión disfrazada de la Diosa Astarté, quien está lejos de ser un monstruo aterrador.

LA BOTELLA DE LATÓN

Según la tradición, Salomón encerró a los Espíritus Malignos en un "Vaso de Latón" y lo selló con un sello de plomo. Aunque rara vez surge la ocasión para su uso, se puede emplear una pequeña botella de latón si es necesario contra Espíritus desobedientes como amenaza o dispositivo de castigo. El Sello del Espíritu se coloca dentro de la botella y se pone una tapa de plomo en la parte superior. En casos de desobediencia extrema, la tapa de plomo puede fundirse en su lugar. [Una vez, para amenazar a un Espíritu particularmente hostil, coloqué su Sello en la botella; apoyé la tapa de plomo en la boca de la botella; coloqué la botella sobre un trozo de carbón autoencendido sin encender; puse el carbón sobre una cama de cabezas de fósforo en el incensario; y coloqué el incensario en el Triángulo con piezas de incienso en varilla ardiendo perpetuamente a solo unos centímetros sobre todo este conjunto. La idea era que si incluso una varilla de incienso encendida dejaba caer una ceniza que aún contenía un poco de carbón, encendería las cabezas de fósforo, prendiendo el carbón, calentando la botella de latón, y eventualmente fundiendo el sello de plomo en su lugar.Yo (y mi esposa, que es notablemente comprensiva) mantuvimos las varillas de incienso encendidas durante tres días antes de que la tarea que había encargado al Espíritu se ejecutara finalmente.]

LA TÚNICA

El atuendo clásico incluye una túnica larga de lino (blanca), un gorro o una mitra y un cinturón hechos de piel de león sobre los cuales están escritos todos los nombres que están en el Círculo.

Cualquier túnica que tenga para ti un significado mágico es apropiada para la evocación Goética. Una túnica blanca simple es excelente. Si perteneces a una sociedad mágica o posees grados personales, la túnica y las insignias de tu Grado son las más apropiadas.

Si te ves bien, te sentirás bien. No es buena idea vestirse en exceso hasta el punto de sentirse ridículo o pretencioso.

CAPÍTULO SIETE

La Invocación Preliminar de la Goetia

Como indicamos en el Capítulo Cuatro, el primer requisito para una evocación Goética exitosa es establecer firmemente tu poder y declarar tu autoridad para mandar a los Espíritus. A continuación se presenta una versión anotada de La Invocación Preliminar de la Goetia, una versión del Ritual Bornless del Golden Dawn, modificada por Aleister Crowley para usarse como ritual preliminar no solo para trabajos Goéticos sino para operaciones más exaltadas incluyendo la invocación del Ángel Guardián Santo personal. (Ver Liber Samech de Crowley.)

Es fácil ver que esta ceremonia sirve tanto para la Apertura del Templo como para la Declaración de Autoridad. También los Nombres Bárbaros de Evocación sirven para "intoxicar" la mente del mago y provocar el estado de conciencia necesario.

Realizado correctamente, (después del Ritual de Destierro del Pentagrama) creemos que es la única ceremonia necesaria antes de llamar al espíritu particular. De hecho, ha sido nuestra experiencia que una vez recitada la Invocación Preliminar de la Goetia, solo es necesario llamar al Espíritu por su nombre para lograr evocarlo en el Triángulo. La repetición de la fórmula "Escúchame..." generalmente es suficiente para obligar a los Espíritus más reacios a la obediencia.

La Invocación fue modificada por Crowley para ajustarse a las Deidades y fórmulas de Thelema y el Nuevo Aeón. Si no eres

---

10 De un fragmento de una obra greco-egipcia sobre magia, originalmente traducida por C.W. Goodwin en 1852. Crowley más tarde la adaptaría como el texto central de Liber Samech.

Si eres un Thelemita y tienes otra religión o disciplina espiritual por la cual estás empoderado, esta ceremonia se modifica fácilmente par a acomodar a tus deidades y fórmula.

Comienza en el centro del círculo en el cuadrado de Tiphareth. Recita so lo lo que está en negrita. Todos los elementos necesarios de este ritual qu e no están en el texto se pueden encontrar en el Apéndice.

LA INVOCACIÓN PRELIMINAR DE LA GOETIA
(NOTAS DE LIBER SAMECH)

por Aleister Crowley

HEKAS HEKAS ESTI BEBILOI

EL ATO

A Ti te invoco, el Sin Nombre.
A Ti, que creaste la Tierra y los Cielos.
A Ti, que creaste la Noche y el Día.
A Ti, que creaste la Oscuridad y la Luz.
Tú eres RA-HOOR-KHUIT, Yo mismo hecho perfecto,
que ningún hombre ha visto en ningún momento.
Tú eres IA-BESZ, la Verdad en la Materia
Tú eres IA-APOPHRASZ, la Verdad en Movimiento
Has distinguido entre el Justo y el Injusto
Hiciste a la Mujer y al Hombre.
Tú produjiste las Semillas y el Fruto
Tú formaste a los Hombres para que se amaran unos a otros, y para que se odiaran
unos a otros.

Soy (lema) tu Profeta, a quien Tú confiaste Tus Misterios, las Ceremonias de Khem. (Thelema o tu disciplina mágica particular.)

Escúchame, porque soy el Ángel de Nu, Ángel de Had, Ángel de Ra-Hoor-Khu: (o los nombres divinos de tu tradición) Estos

son Tus Verdaderos Nombres, entregados a los Profetas de Khem (o como arriba).

(Pasa en sentido retrógrado [en sentido contrario a las agujas del reloj] hacia el Este.)

AIRE

(Haz el Pentagrama equilibrante de Espíritu Activo; ver Apéndice.)

EHEIEH

(Haz la Señal del Desgarro del Velo; ver Apéndice.)

(Haz el Pentagrama de Invocación del Aire, ver Apéndice.)

IHVH

(Da la señal de Shu; ver Apéndice.)

Escúchame:

AR ThIAO RHEIBET A-ThELE-BER-SET A BELAThA ABEU EBEU PhI-ThETA-SOE IB ThIAO

Escúchame, y haz que todos los Espíritus me estén sujetos; para que todo Espíritu del Firmamento y del Éter; sobre la Tierra y bajo la Tierra, en tierra seca y en el Agua; del Aire Torbellino, y del Fuego impetuoso, y todo Hechizo y Azote de Dios me obedezca.

(Gira en sentido contrario a las agujas del reloj hacia el Sur.)

-FUEGO-

(Haz el Pentagrama equilibrante del Espíritu Activo.)

EHEIEH

(Haz la Señal del Rasgamiento del Velo.)

(Haz el Pentagrama invocador del Fuego.)

ELOHIM

(Da la señal de Thoum-aesh-neith.)

Te invoco, Dios Terrible e Invisible: que habitas en el Lugar Vacío del Espíritu:

AR-O-GO-GO-RU-ABRAO SOTOU MUDORIO PhALARThAO OOO AEPE

El Sin Nacimiento.

Escúchame, y haz que todos los Espíritus me estén sujetos; para que todo Espíritu del Firmamento y del Éter; sobre la Tierra y bajo la Tierra, en tierra seca y en el Agua; del Aire Torbellino, y del Fuego impetuoso, y todo Hechizo y Azote de Dios me obedezca.

(Gira en sentido contrario a las agujas del reloj hacia el Oeste.)

—AGUA-

(Haz el Pentagrama equilibrante del Espíritu, Pasivo.)

AGLA

(Haz la Señal del Cierre del Velo.)

(Haz el Pentagrama invocador del Agua.)

EL

(Haz la señal Auramot.)

Escúchame:

RU-ABRA-IAO MRIODOM BABALON-BAL-BIN-ABAOT. ASAL-ON-AI APhEN-IAO I PhOTETh ABRASAX AEOOU ISChURE

¡Poderoso y Sin Nacimiento!

Escúchame, y haz que todos los Espíritus me estén sujetos; para que todo Espíritu del Firmamento y del Éter; sobre la Tierra y bajo la Tierra, en tierra seca y en el Agua; del Aire Torbellino, y del Fuego impetuoso, y todo Hechizo y Azote de Dios me obedezca.

(Camina en sentido contrario a las agujas del reloj hacia el Norte.)

-TIERRA-

(Haz el Pentagrama equilibrante del Espíritu, Pasivo.)

AGLA

(Haz la Señal del Cierre del Velo.)

(Haz el Pentagrama Invocador de la Tierra.)

ADONAI

(Haz la señal de Set.)

Te Invoco:

MA BARRAIO IOEL KOTHA ATHOR-E-BAL-O-ABRAOT. Escúchen me, y hagan que todos los Espíritus me estén sujetos; para q ue todo Espíritu del Firmamento y del Éter; sobre la Tierra y

(Camina en sentido contrario a las agujas del reloj y regresa al Cuadrado de Tiféret.)

(Haz el Pentagrama equilibrante del Espíritu Activo.)

EHEIEH

(Haz la Señal del Rasgamiento del Velo.)

(Haz el Signo del Sol y la Luna Unidos.)

(Da los Signos de LVX.)

Escúchame:

AOT ABAOT BAS-AUMGN. ISAK SA-BA-OT.

(Caer postrado en adoración.)

Este es el Señor de los Dioses

Este es el Señor del Universo

Este es Aquel a quien temen los Vientos. Este es Aquel, que habiendo hecho voz por Su mandamiento es el Señor de todas las Cosas: Rey, Gobernante y Ayudante.

Escúchenme, y hagan que todos los Espíritus me estén sujetos; para que todo Espíritu del Firmamento y del Éter; sobre la Tierra y

bajo la Tierra, en tierra seca y en el Agua; del Aire giratorio y del Fuego impetuoso, y todo Hechizo y Azote de Dios puede ser obediente a mí.

—ESPÍRITU-

(Haz el Pentagrama equilibrante del Espíritu, Pasivo.)

AGLA

(Haz la Señal del Cierre del Velo.)

(Haz la Señal del Sol y la Luna Unidas.)

(Da las Señales de LVX.)

Escúchame:

IEOU PUR IOU PUR IAOTH IAEO IOOU ABRASAX SABRIAM OO UU AD-ON-A-I EDE EDU ANGELOS TON THEON ANLALA LAI GAIA AEPE DIATHARNA THORON.

(Reanuda la posición de pie.)

¡Yo soy Él! ¡el Espíritu sin nacimiento! con vista en los pies: fuerte, y el Fuego Inmortal!

¡Yo soy Él! ¡la Verdad!

¡Yo soy Él! ¡que odio que el mal se haga en el Mundo!

¡Yo soy Él, que ilumina y truena!

¡Yo soy Él, de quien proviene la Lluvia de la Vida de la Tierra!

¡Yo soy Él, cuya boca siempre arde en llamas!

Soy Él, el Generador y Manifestador hacia la Luz.

Soy Él, la Gracia de los Mundos.

"El Corazón Ceñido con una Serpiente" es mi nombre.

Ven, y sígueme: y haz que todos los Espíritus me sean Sujetos para que todo Espíritu del Firmamento, y del Éter, sobre la Tierra y bajo la Tierra: en tierra seca, o en el Agua: del Aire Giratorio o del Fuego Impetuoso, y todo Hechizo y Azote de Dios me obedezca.

IAO: SABAO

¡Estas son las Palabras!

LA CONJURACIÓN

Después de la Invocación Preliminar de la Goetia, el mago debería estar en un estado mental poderosamente exaltado. Ahora se debe saber más allá de toda duda que él o ella tiene la autoridad espiritual para mandar a los Espíritus y que ningún Espíritu podrá resistir la Conjuración. En este punto basta con apuntar tu Varita hacia el Triángulo y decir algo como:

Escúchame, oh Espíritu (Nombre), y aparece ante este Círculo en una forma humana hermosa. Ven pacíficamente y visiblemente, ante mí en el Triángulo del arte.

Repite el nombre del Espíritu varias veces hasta que "veas" o sientas al Espíritu en el Triángulo.

Debe notarse que una gran parte de la Goetia original está dedicada a Conjuraciones y Maldiciones cada vez más fuertes, destinadas a ser usadas si el Espíritu se muestra renuente a venir. Si aún así no aparece, incluso hay invocaciones al Rey que es el "jefe" de tu Espíritu.

La mera existencia de estas Conjuraciones adicionales es suficiente para crear un nivel de duda en la mente del mago sobre si su primera Conjuración será lo suficientemente fuerte. Si desde el principio te preocupa que tu Conjuración no funcione, entonces probablemente no lo hará.

Recomendamos encarecidamente que mantengas tu Conjuración corta y simple y que la recites inmediatamente después de la Invocación Preliminar, cuando tu fuerza está en su punto máximo.

Si es evidente que el Espíritu no ha obedecido tu Conjuración; si estás seguro de que no hay algo (visible o invisible) en el Triángulo, simplemente puedes declarar que, dado que el Espíritu no cooperará contigo, no tienes otra opción que aniquilarlo y eliminarlo para siempre de tu universo.

"Si no estás conmigo, estás contra mí y si no cumples inmediatamente con mis deseos, quemaré tu Sello hasta convertirlo en cenizas y te eliminaré para siempre de mi Universo."

Hemos experimentado que esta simple amenaza es suficiente para hacer que el Espíritu más poco cooperativo "aparezca." Usualmente en este punto el Espíritu quiere aparecer, recibir sus órdenes y salir de allí. La memorización de las largas Conjuraciones de los textos clásicos solo es necesaria si el sentido artístico del mago lo exige.

A continuación se presenta una Conjuración adaptada por Aleister Crowley y traducida por él al lenguaje "Angélico" del Enochiano. Crowley obviamente consideraba que el lenguaje Enochiano tenía aplicaciones más universales que solo aquellas relacionadas con la Magia Enochiana. De hecho, como mencionamos antes, hay todas las razones para creer que cuando Crowley realizaba la Evocación Goética simplemente usaba la Primera y Segunda Llamada del Sistema Enochiano. (Ver El Mundo Enochiano de Aleister Crowley: Magia Sexual Enochiana, New Falcon Publications, 1991 y la Conjuración que sigue a continuación.)

Hemos organizado la Conjuración con la traducción al inglés apareciendo directamente debajo de cada línea en Enochiano. Hemos hecho nuestro mejor esfuerzo para que la traducción sea lo suficientemente clara para que el lector pueda personalizar una conjuración propia. Como puedes ver, Crowley ocasionalmente ha simplificado o parafraseado partes del texto. Si deseas aprender más sobre la Magia Enochiana, te recomendamos consultar el texto mencionado arriba, que incluye un excelente diccionario Enochiano.

LA PRIMERA CONJURACIÓN

(Enochian y inglés)

Ol vinu od zodakame, Ilasa, Gahé N: od
Te invoco y te muevo, oh tú, Espíritu N: y

elanusahé **vaoresagi** **Iaida,**
siendo exaltado sobre en el poder de el Altísimo,

gohusa pujo ilasa, darebesa! do-o-i-apé
Digo ¡Obedece! en el nombre

Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia, od
Beralanesis, Baldachiensis, Paumachia, y

Apologiae Sedes: od micaelzodo aretabasa q
Apologiae Sedes: y de los poderosos ue gobiernan
gahé, espíritus mire Liac **od qouódi Salamanu**
hidae, Liachidae y ministros de la Casa
telocahé: od Tabaäme Otahila Apologiae
de la Muerte: y por el Príncipe Principal del asiento de Apología
en Poamala, ol vinu-ta od ¡zodaméta!
en la Novena Legión, te invoco y te conjuro!
Odelanusahévaoresagi Iaida,
Y siendo exaltado sobre vosotros en el poder de el Altísimo,
¡gohusa pujo ilasa, darebesa! **do-o-i-apé totza das**
Digo a ti, ¡Obedece! en el nombre de él quién
cameliatza od **asá, kasaremé tofagilo od tolergi**
habló y era, a quien todas las criaturas y cosas
darebesa. Pilahé ol, das Iada oela azodiazodore
obedece. Además yo, a quien Dios hecho a semejanza de
Iada, das i qo-o-al marebi totza jijipahé,
Dios, quien es el creador según a su aliento viviente,
larinuji ilasa do-o-i-apé das i salada
agita te up en el nombre which is la voz del asombro
micaelazodo Iada, El, micaelzodo odadapehaeta:
del poderoso Dios, El, fuerte e inexpresable:
ilasagahé N. Od ol gohusa pujo ilasa, darebesa,
Oh Espíritu N. Y te digo, obedece,
do-o-i-apé totza te digo, obedece,
en el nombre de él das cameliatza od isa; od do
quien habló y fue; y en
vomesareji, do-o-i-ainu ¡Iada! Phiahé **do-o-i-apé**
cada uno de vosotros, ¡oh nombres de Dios! Además en los nombres
Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh Asher Ehyeh,
Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh Asher Ehyeh,
Zabaoth, Elion, Iah, Tetragrammaton, Shaddai,
Zabaoth, Elion, Iah, Tetragrammaton, Shaddai,

Enayo Iad Iaida, ol larinuji ilasa; **od**
Señor Dios Altísimo, ó estimúlalos; y

do-vameoepelifa gohus, darbesa! **ilasa gahé N.**
en nuestra fuerza digo, ¡Obedece! Oh tú Espíritu N.

Zodameranu ca-no-quoda olé oanio; asapeta
Aparece a Sus siervos en un momento; antes

komeselahe azodiazodore olalore; od
el círculo en la semejanza de un hombre; y

fetahé-are-zodi. Od do-o-a-ipé adapehaheta
visítame en paz. Y en el nombre inefable

Tetragrámaton Jehová, **gohus, darebesa! soba**
Tetragrammaton Jehová, Digo, ¡Obedece! cuyo

sapahé elonusahinu nazoda poilapé,
poderoso sonido siendo exaltado en poder los pilares están divididos,

zodonugonu caelazod holado; pereje je-ialaponu;
los vientos del firmamento gimen en voz alta; fuego no quema;

caosaga zodaca do- jizodajazoda; **od tofajilo**
la tierra se mueve en terremotos; y todas las cosas

Salamann perepesol od caosaji, od faorejita
de la casa del cielo y la tierra, y el lugar de morada

oresa cahisa ta jizodajazoda, od cahisa do-mire,
de la oscuridad son como terremotos, y son en tormento,

od ovankaho **do-koratzo. Niisa eca, ilasa gahé N.**
y están confundidos en el trueno. Ven, por lo tanto, oh espíritu N.

olé oanio: christeos faorejita afafa,
en un momento: deja que tu morada estar vacío,

imumamare Iaida, od darebesa na-e-el.
aplícanos los secretos de la Verdad, y obedecer mi poder.

Nissa, fatahe - are - zodi, zodameranu pujo
Ven, visítanos en paz, aparece hasta

ooaona; zodoreje: darebesa ¡jijipahé! **Lapé ol**
mis ojos; sé amable: Obedece el aliento viviente! Para ó

larinuji-ta do-o-i-apé Iada Vaoanu das apila,
te agite en el nombre del Dios de la Verdad que vive para siempre,
Helioren. Darebesa jijipahé, eca,
Helioren. Obedece el aliento viviente, por lo tanto,
do-miame pujo valasa, ta anugelareda:
continuamente hasta el final, como mis pensamientos:
zodameranu ooanoa: zodoreje: gohola iaiada
appear a mis ojos: sé amable: hablando secretos de la Verdad
do-bianu od
en voz y ¡en entendimiento!

A continuación están las Primeras y Segundas Llamadas del sistema Enociano que también pueden servir como excelentes Conjuraciones Goéticas. Como se mencionó anteriormente, la Segunda Llamada fue copiada por Crowley en la contraportada interior de su propia copia de la Goetia.

Los magos que deseen utilizar las Llamadas como conjuraciones deben insertar lo siguiente inmediatamente después de la Invocación Preliminar de la Goetia.

LA APERTURA DEL PORTAL
DEL SANTUARIO DE LOS ADEPTOS
PAROKETH, el Velo del Santuario.
La Señal del Rasgamiento del Velo.
La Señal del Cierre del Velo.
[Dar estos.]

Realiza los Pentagramas Invocadores del Espíritu.
En el número 21, en la gran palabra AHIH;
En el Nombre YHShVH, en la Contraseña I.N.R.I.,

¡Oh Espíritus de la Tabla del Espíritu,

Vosotros, vosotros, os invoco!

¡La señal de Osiris muerto!
¡La señal del luto de Isis!
¡La señal de Apofis y Tifón!
¡La señal de Osiris Resucitado!
L.V.X., Lux. La Luz de la Cruz.
[Dad estos.]

En el nombre de IHVH ALVH VDOTh, declaro que los Espíritus del Espíritu han sido debidamente invocados. El Golpe 1-4444.

LA PRIMERA CLAVE

OL sonuf vaoresaji, gohu IAD Balata, elanusaha caelazod: sobrazod-ol Roray i ta nazodapesad, Giraa ta maelpereji, das hoel-qo qaa notahoa zodimezod, od comemahe ta nobeloha zodien; soba tahil ginonupe pereje aladi, das vaurebes obolehe giresam. Casarem ohorela caba Pire: das zodonurenusagi cab: erem Iadanahe. Pilahe farezodem zodenurezoda adana gono Iadapiel das home-tohe: soba ipame lu ipamis: das sobolo vepe zodomeda poamal, od bogira aai ta piape Piamoel od Vaoan (or Vooan in invocations of Fallen Spirits)! Zodacare, eca, od zodameranu! odo cicale Qaa; zodoreje, lape zodiredo Noco Mada, Hoathahe I A I D A!

LA PRIMERA CLAVE
(English)

YO REINO sobre vosotros, dice el Dios de la Justicia, en poder exaltado sobre el Firmamento de la Ira, en cuyas manos el Sol es como una espada, y la Luna como un Fuego penetrante: quien mide vuestras Vestiduras en medio de mis Vestimentas, y os ató como las palmas de mis manos. Cuyos asientos adorné con el Fuego de la Reunión, y embellecí vuestras vestiduras con admiración. A quien hice una ley para gobernar a los Santos, y os entregué una Vara, con el Arca del Conocimiento. Además, alzasteis vuestras voces y jurasteis obediencia y fe a Aquel que vive y triunfa: cuyo principio no es, ni fin puede tener: que brilla como una llama en medio de vuestros palacios, y reina entre vosotros como el equilibrio de la justicia y la verdad!

¡Muévanse, pues, y muéstrense! ¡Abran los misterios de su creación! ¡Sed amistosos conmigo, porque soy el Siervo del mismo vuestro Dios: el verdadero adorador del Altísimo!

LA SEGUNDA CLAVE

ADAGITA vau-pa-ahe zodonugonu fa-a-ipe salada! Vi-i-vau el! Sobame ial-pereji i-zoda-zodazod pi-adapehe casarema aberameji ta ta-labo paracaleda qo-ta lores-el-qo turebesa ooge balatohe! Giui cahisa lusada oreri od micalapape cahisa bia ozodonugonu! lape noanu tarofe coresa tage o-quo maninu IA-I-DON. Torezodu! gohe-el, zodacare eca ca-no-quoda! zodameranu micalazodo od ozadazodame vaurelar; lape zodir IOIAD!

LA SEGUNDA CLAVE
(English)

¿PUEDEN las Alas de los Vientos entender vuestras voces de Maravilla? ¡Oh vosotros! el segundo del Primero! a quienes las llamas ardientes han formado en la profundidad de mis Mandíbulas! A quienes hé preparado como copas para una boda, o como las flores en su belleza para la cámara de la Justicia! Más fuertes son vuestros pies que la piedra estéril: y más poderosas son vuestras voces que los múltiples vientos! Porque os habéis convertido en un edificio tal como no existe, salvo en la Mente del Todopoderoso.

Levantaos, dice el Primero: ¡Muévanse, pues, hacia sus siervos! Muéstrense con poder, y hazme un fuerte Vidente-de-cosas: porque soy de Aquel que vive para siempre!

LA ORDEN AL ESPÍRITU

Por lo tanto, no temas a los Espíritus, sino sé firme y cortés con ellos; porque no tienes derecho a despreciarlos o insultarlos; y esto también puede llevarte por mal camino. Mándalos y destiérralos, maldícelos con los Grandes Nombres si es necesario; pero ni los burles ni los insultes, porque así seguramente serás llevado al error.

—Aleister Crowley, Liber Librae,
adaptado de un Documento de la Golden Dawn.

Puede que veas o no realmente al Espíritu en el Triángulo. La mayoría de las veces primero sentirás la presencia en el Triángulo y luego puede comenzar a aparecer una imagen en el humo del incienso. Si utilizas un Espejo Negro en el Triángulo, la mayoría de las veces verás al menos alguna distorsión de tu propia imagen, pero si esperas ver inmediatamente una imagen sólida proyectada tipo dibujo animado o holográfica en el Triángulo, lo más probable es que te decepciones.

Creemos que es un error dedicar demasiado tiempo y energía intentando forzarte a ver al Espíritu. Estás aquí para mandar a un Espíritu, no para explorar una visión.

Cuando sientas con certeza que el Espíritu está en el Triángulo, dale la bienvenida con gracia y agradécele por venir.

Procede inmediatamente a emitir tus instrucciones. Formula tus órdenes de tal manera que evites ambigüedades que puedan proporcionar resquicios que el Espíritu pueda usar para evitar cumplir la intención de tus instrucciones. (La historia clásica de la Garra del Mono sirve como un excelente ejemplo.) Nunca olvides estipular que quieres que tus instrucciones se cumplan sin daño para ti ni para tus seres queridos.

Establece límites de tiempo específicos para cuándo quieres que tus instrucciones se ejecuten. Dile al Espíritu sin lugar a dudas que si desobedece las instrucciones y no cumple con el plazo, lo invocarás de nuevo y le emitirás un ultimátum muy estricto. (Si esto se vuelve necesario, no dejes de hacerlo exactamente cuando le dijiste que lo harías. Dile que le estás dando una oportunidad más para cumplir con su encargo o quemarás lentamente su Sello hasta que sea completamente destruido. No hagas faroles. Si dices que vas a hacer algo, hazlo.)

IMPORTANTE: Mantén el control de la situación. Cada aspecto de la evocación debe estar bajo los términos del mago. Aunque puedas encontrarlo fascinante, no entres en conversaciones innecesarias con el Espíritu. Es bastante común que el Espíritu intente hacer un trato con el mago o iniciar negociaciones en los términos del Espíritu. Esto debe ser resistido con firmeza pero con cortesía a toda costa.

Si te sientes magnánimo, puedes decirle al Espíritu que después de que cumpla tus órdenes satisfactoriamente, harás algo agradable para reconocer su lealtad; grabando su Sello en metal precioso o algún honor similar. Pero debes tener especial cuidado en asegurar que

Espíritu que, mientras permanezca leal y obediente, compartirá tu buena fortuna y éxito espiritual. Lo elevarás incluso mientras tú eres elevado.

LA LICENCIA PARA PARTIR

Después de haber dado al Espíritu sus instrucciones, dale permiso para que se vaya y comience a trabajar para ti. La Licencia para Partir clásica contiene p alabras en el sentido de...

"Parte ahora y estate listo para venir siempre que te llame, ya sea dentro del Triángulo o no. ¡Ve! Ve pacíficamente sin causar daño a mí ni a mis seres queridos."

Después de esto, libérate de la sensación que experimentaste cuando percibiste por primera vez la presencia del Espíritu. El estado mental qu e buscabas al inicio de la ceremonia debe haber desaparecido. "¡Reaccio na! - AHORA"

Una vez que hayas regresado a una conciencia objetiva y "des pierta", realiza nuevamente el Ritual de Destierro del Pentagrama y desmonta el Templo. Retira el Sello del Triángulo y colócalo en el lugar que has preparado para él.

Luego olvida todo el asunto durante el mayor tiempo posible. Cuanto más pue das liberarlo de tu mente, más rápido podrá el Espíritu ponerse a trabajar para ti.

CAPÍTULO OCHO

Los Setenta y Dos Espíritus

La lista de Espíritus que sigue proviene de la Goetia original de Crowley, que también incluye muchos otros requisitos previos para la evocación. El momento era especialmente importante para los practicantes antiguos. Aunque no deseamos desalentar a ningún practicante que quiera hacer de la observación de los días y horas parte de su trabajo, la experiencia de muchos magos modernos ha demostrado que los Espíritus se evocan fácilmente a cualquier hora del día o de la noche y en cualquier día del año.

En el 777 de Crowley (Weiser, 1986), en las columnas 155, 157, 159, 161, 163 y 165, atribuyó a los Setenta y Dos Espíritus de la Goetia (en pares, Día/Noche) a los Decanos del Zodíaco. Al hacerlo, estableció una relación con las pequeñas cartas del Tarot y, por supuesto, con los días del año.

Hemos incluido esa información junto con los atributos tradicionales de los Espíritus en lo que sigue. Advertimos al lector que recuerde que estas correspondencias no sirven para definirse perfectamente entre sí. Por ejemplo, al Espíritu Bael se le atribuyen las horas diurnas de los primeros Diez Grados de Aries, y estos grados están representados en el Tarot por el DOS DE BASTOS; pero eso no significa necesariamente que en todos los asuntos Bael sea el DOS DE BASTOS o que el DOS DE BASTOS siempre represente a Bael.

Para ilustrar cómo esta información podría ser útil, ofrecemos el siguiente ejemplo:

Un mago está preocupado por un problema personal o mágico, digamos un malentendido con un amigo o colega. Decide realizar una Adivinación con el Tarot para obtener una visión sobre cómo proceder para

corregir la situación. La carta final en su tirada de Tarot es el OCHO DE ESPADAS (Interferencia). Esto, en sí mismo, describe bastante bien la situación pero no le da muchas pistas sobre qué hacer. Sin embargo, nota que el OCHO DE ESPADAS representa los primeros Diez Grados de Géminis y que este período está representado (en el día) por el séptimo Espíritu Goético, AMON, quien, entre otras cosas, "dice todas las cosas pasadas y futuras y provoca disputas y reconcilia controversias entre amigos". Después de pensarlo un poco, decide evocar a AMON con el propósito de "reconciliar la controversia".

Solo se necesita un poco de imaginación para ver otras aplicaciones para estas correspondencias.

Las ilustraciones de los 72 Espíritus que aparecen a continuación son obra del artista clarividente David P. Wilson, quien también es un mago Goético talentoso y experto. Durante un período de 15 años, ha evocado a cada uno de los Espíritus al menos una vez, y ha registrado algunas de las experiencias Goéticas más notables que hemos encontrado hasta ahora.

Pero es muy importante que recuerdes que, debido a que no hay dos personas con el mismo "vocabulario" visual-emocional, las imágenes del universo Goético serán únicas para cada uno de nosotros. Cuando participes en una evocación, lo más probable es que "veas" algo completamente diferente a las imágenes descritas e ilustradas a continuación. No pienses que estos bocetos son lo que debes ver al evocar a un Espíritu en particular. Están destinados solo a servir como puntos de partida para tu imaginación.

INTRODUCCIÓN: DE LA GOETIA

Estos son los 72 Poderosos Reyes y Príncipes que el Rey Salomón mandó a un Vaso de Bronce, junto con sus Legiones. De ellos, BELIAL, BILETH, ASMODAY y GAAP, eran los Jefes. Y cabe señalar que Salomón hizo esto debido a su orgullo, pues nunca declaró otra razón por la cual los ató de esta manera

ellos. Y cuando así los hubo atado y sellado el Vaso, por Poder Divino los persiguió a todos hacia un Lago profundo o Agujero en Babilonia. Y los de Babilonia, maravillados de ver tal cosa, entonces entraron completamente en el Lago, para romper el Vaso, esperando encontrar gran cantidad de Tesoro en su interior. Pero cuando lo rompieron, volaron inmediatamente los Espíritus Jefes, con sus Legiones siguiéndolos; y todos fueron restaurados a sus lugares anteriores excepto BELIAL, quien entró en cierta Imagen, y desde allí dio respuestas a quienes le ofrecían Sacrificios, y adoraban la Imagen como su Dios.

OBSERVACIONES

Primero, debes conocer y observar la edad de la Luna para tu trabajo. Los mejores días son cuando la Luna Luna tiene 2, 4, 6, 8, 10, 12 o 14 días, como dice Salomón; y ningún otro día es provechoso. Los Sellos de los 72 Reyes deben hacerse en Metales. Los Reyes Jefes en Sol (Oro); los Marqueses en Luna (Plata); los Duques en Venus (Cobre); los Prelados en Júpiter (Estaño); los Caballeros en Saturno (Plomo); los Presidentes en Mercurio (Mercurio); los Condes en Venus (Cobre) [las notas de Crowley sugieren Marte (Hierro)-Ed.], y Luna (Plata), por igual, etc.

Estos 72 Reyes están bajo el Poder de AMAYMON, CORSON, ZIMIMAY o ZIMINIAR, y GOAP, que son los Cuatro Grandes Reyes que gobiernan en los Cuatro Cuadrantes, o Puntos Cardinales, 11 a saber: Este, Oeste, Norte y Sur, y no deben ser invocados excepto en Grandes Ocasiones; pero deben ser Invocados y Mandados para enviar tal o cual Espíritu que esté bajo su Poder y Dominio, como se muestra en las siguientes Invocaciones o Conjuraciones. Y los Reyes Jefes pueden ser atados desde las 9 hasta las 12 del mediodía, y desde las 3 hasta el atardecer; los Marqueses pueden ser atados desde las 3 de la tarde hasta las 9 de la noche, y desde las 9 de la noche hasta el amanecer; los Duques pueden ser atados desde el amanecer hasta el medio día en tiempo despejado; los Prelados pueden ser atados en cualquier

11 Estos cuatro Grandes Reyes suelen llamarse Oriens, o Uriens, Paymon o Paymonia, Ariton o Egyn, y Amaymon o Amaimon. Por los Rabinos son frecuentemente titulados: Samael, Azazel, Azäel y Mahazael.

hora del Día; los Caballeros pueden desde el amanecer hasta el amanecer, o desde las 4 en punto hasta el atardecer; los Presidentes pueden ser atados en cualquier momento, excepto en el Crepúsculo, por la noche, a menos que el Rey bajo el cual estén sea Invocado; y los Condes o Earls en cualquier hora del Día, siempre que sea en bosques, o en cualquier otro lugar donde no acudan personas, o donde no haya ruido, etc.

A continuación siguen las imágenes de los 72 Espíritus y sus Sellos.

Lucifuge Rofocale
Primer Ministro del Infierno

Basado en una ilustración del siglo setenta
en el Gran Grimorio original.

Bael

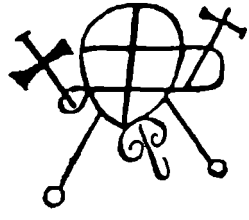
REY

1°—10° ARIES (día)

21-30 de marzo

DOS DE BASTOS ORO-SOL

El Primer Espíritu Principal se llama Bael, un Rey que gobierna en el Este. Puede hacer invisible al Mago. Gobierna sobre 66 Legiones de Espíritus Infernales. Puede aparecer en muchas formas, a veces como un gato, a veces como un sapo, y a veces como un hombre, y a veces todas estas formas a la vez. Habla con voz ronca.

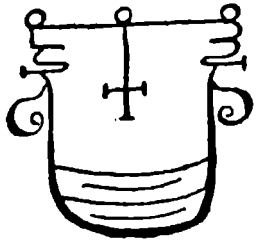


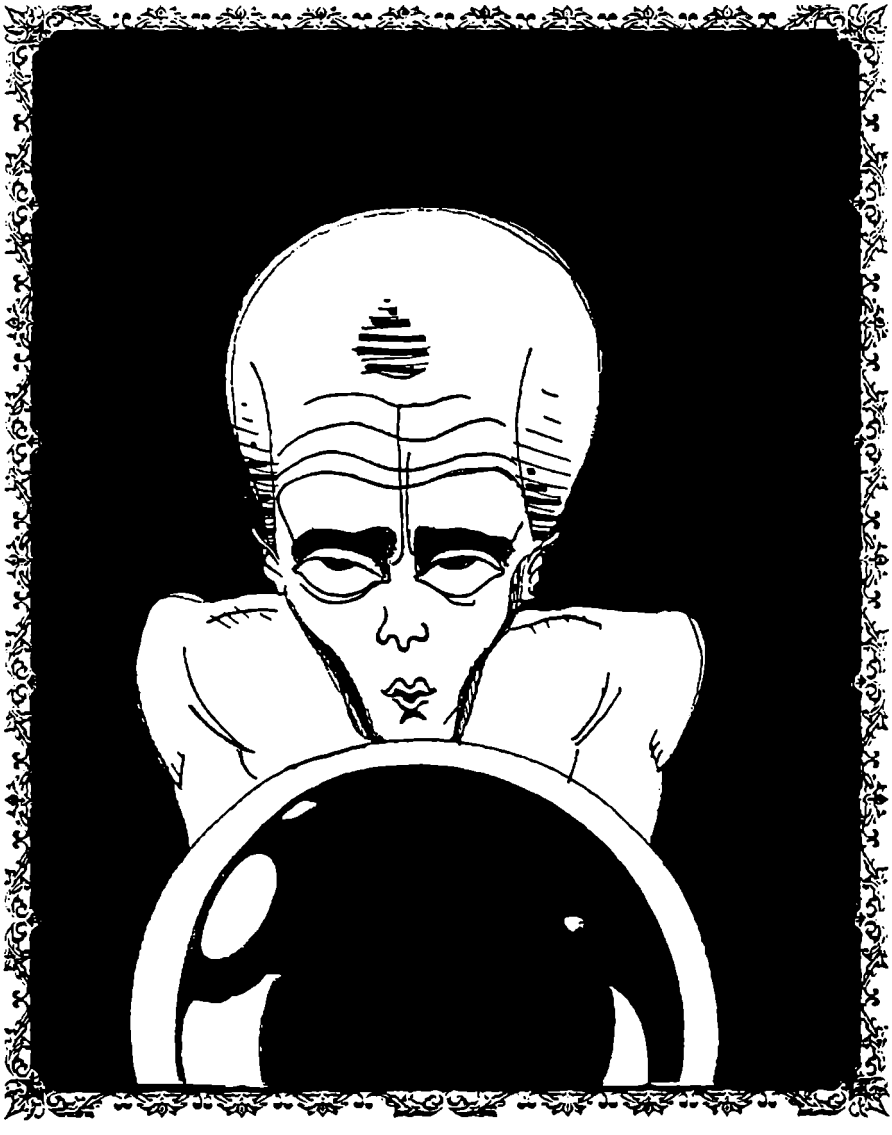
AGARES

DUQUE
10°-20° ARIES (día)
31 de marzo-10 de abril

TRES DE BASTOS VENUS COBRE

El Segundo Espíritu es un Duque llamado Agreas, o Agares. Está bajo el poder del Este y aparece en la forma de un hombre viejo y rubio, montando un cocodrilo y llevando un halcón en el puño. Tiene una ap ariencia amable. Hace correr a los que están quietos y trae de vuelta a los fugitivos. Enseña todos los idiomas y lenguas. Tiene el poder de destruir dignidades tanto espirituales como temporales, y causa terrem otos. Pertenecía a la Orden de las Virtudes. Gobierna 31 Legiones de Espíritus.





VASSAGO

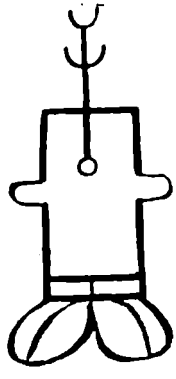
PRÍNCIPE

20°—30° ARIES (día)

11-20 de abril

CUATRO DE BASTOS JÚPITER-ESTAÑO

El Tercer Espíritu se llama Vassago y es un Príncipe Poderoso. Él es de la misma naturaleza que Agares. Este Espíritu es de buena naturaleza, y su función es declarar cosas pasadas y futuras, y descubrir todas las cosas ocultas o perdidas. Gobierna 26 Legiones de Espíritus.

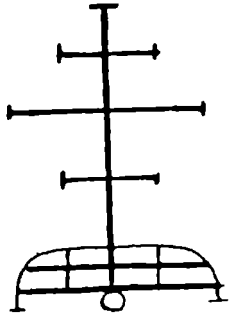


SAMIGINA

MARQUÉS
1°—10° Tauro (día)
21-30 de abril

CINCO DE DISCOS LUNA—PLATA

El Cuarto Espíritu es Samigina, o Gamigin, un Gran Marqués. Él aparece en forma de un pequeño caballo o asno, y luego cambia a forma humana a petición del Mago. Habla con una voz ronca. Enseña todas las ciencias liberales y da cuenta de almas muertas que fallecieron en pecado. Gobierna 30 Legiones de Inferiores.



Marbas

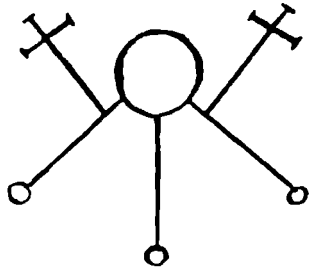
PRESIDENTE

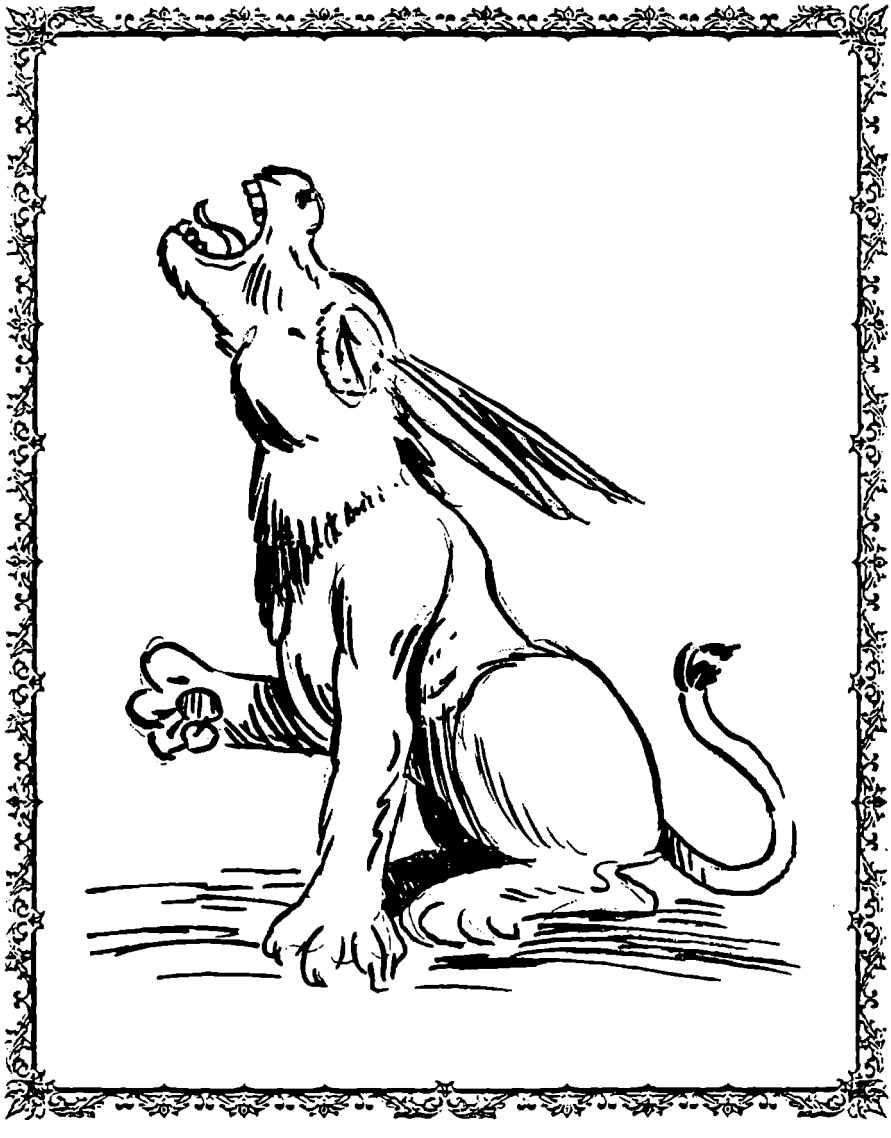
10°—20° Tauro (día)

1-10 de mayo

SEIS DE DISCOS MERCURIO-MERCURIO

El quinto Espíritu es Marbas. Es un Gran Presidente, y aparece al principio en forma de un gran león, pero después, a petición del Mago, adopta forma humana. Responde con verdad sobre cosas ocultas o secretas. Causa enfermedades y las cura. Otorga gran sabiduría y conocimiento en artes mecánicas y puede transformar a los hombres en otras formas. Gobierna 36 Legiones de Espíritus.





VALEFOR

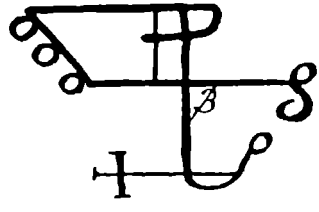
DUQUE

20°—30° Tauro (día)

11-20 de mayo

Siete de discos VENUS COBRE

El Sexto Espíritu es Valefor. Es un Poderoso Duque, y aparece en la forma de un león con cabeza de asno, bramando (o mugiendo) . Es un buen Familiar, pero tienta al Mago a robar. Gobierna 10 L egiones de Espíritus. Su Sello debe ser llevado, ya sea que lo quie ras como Familiar o no.



AMÓN

MARQUÉS
1°-10° Géminis (día)
21-31 de mayo

OCHO DE ESPADAS LUNA PLATA

El Séptimo Espíritu es Amon. Es un Marqués grande en poder, y muy severo. Aparece como un lobo con cola de serpiente. De su boca vomita llamas de fuego; pero a la orden del Mago adopta la forma de un hombre con dientes de perro en una cabeza como la de un cuervo; o simplemente como un hombre con cabeza de cuervo. Él cuenta todas las cosas pasadas y futuras. Provoca disputas y reconcilia controversias entre amigos. Gobierna 40 Legiones de Espíritus.

BARBATOS

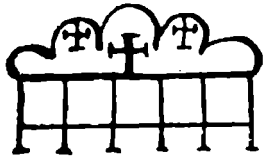
DUQUE

10°—20° Géminis (día)

1-10 de junio

NUEVE DE ESPADAS VENUS COBRE

El Octavo Espíritu es Barbatos. Es un Gran Duque, y aparece cuando el Sol está en Sagitario, acompañado por cuatro nobles Reyes y sus compañías de grandes tropas. Él otorga comprensión del canto de los pájaros y de las voces de otras criaturas, como el ladrido de los perros. Rompe los tesoros ocultos que han sido guardados por los encantamientos de los Magos. Pertenece a la Orden de las Virtudes, de la cual aún conserva alguna parte; y conoce todas las cosas pasadas y futuras, y concilia a los amigos y a los que están en el poder. Gobierna sobre 30 Legiones de Espíritus.



PAIMON

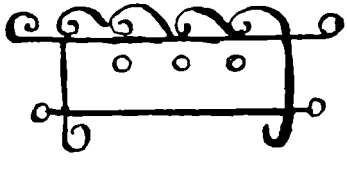
REY

20°-30° Géminis (día)

11-20 de junio

DIEZ DE ESPADAS ORO SOLAR

El Noveno Espíritu en este Orden es Paimon, un Gran Rey, y muy obediente a LUCIFER. Aparece en forma de un hombre sentado sobre un dromedario con una corona muy gloriosa sobre su cabeza. Ante él marchan una multitud de Espíritus, como hombres con trompetas y címbalos, y todo tipo de instrumentos musicales. Tiene una gran voz, y ruge al aparecer por primera vez, y su habla es tal que el Mago no podrá entenderlo a menos que sea obligado. Puede enseñar todas las artes y ciencias, y otras cosas secretas. Puede revelarte qué es la Tierra, y qué la sostiene en las Aguas; y qué es la mente, y dónde está; o cualquier otra cosa que desees saber. Da Dignidad, y la confirma. Sujeta o hace que cualquier hombre esté sujeto al Mago si él así lo desea. Da buenos Familiares, que pueden enseñar todas las artes. Debe ser observado hacia el Oeste. Es del Orden de Dominaciones (Dominions). Tiene bajo su mando 200 Legiones de Espíritus, y parte de ellos son del Orden de Ángeles, y la otra parte de Potentados.Ahora, si llamas a este Espíritu Paimon solo, debes hacerle alguna ofrenda; y le acompañarán dos Reyes llamados LABAL y ABALIM, y también otros Espíritus que son del Orden de Potentados en su Hueste, y 25 Legiones. Y esos Espíritus que están sujetos a ellos no siempre están con ellos a menos que el Mago los obligue.

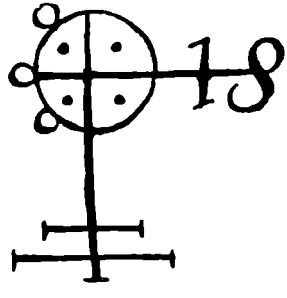


Buer

PRESIDENTE
1°-10° Cáncer (día)
21 de junio - 1 de julio

DOS DE COPAS MERCURIO MERCURIO

El Décimo Espíritu es Buer, un Gran Presidente. Aparece como un arquero cuando el Sol está en Sagitario. Enseña filosofía, tanto moral como natural, y el arte de la lógica, también las Virtudes de todas las hierbas y plantas. Sana todas las enfermedades en el hombre, y da buenos Familiares. Gobierna 50 Legiones de Espíritus.



GUSION

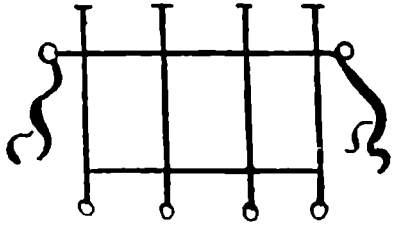
DUQUE

10°-20° Cáncer (día)

2-11 de julio

TRES DE COPAS VENUS COBRE

El undécimo espíritu en orden es un Gran y Fuerte Duque, llamado Gusion. Aparece como un xenófilo. (Criatura de cabeza azul o cabeza extraña) Él dice todas las cosas, pasadas, presentes y futuras, y muestra el significado y la resolución de todas las preguntas que puedas hacer. Él conciliar y reconcilia amistades, y da honor y dignidad a cualquiera. Él gobierna sobre 40 legiones de espíritus.



Sitri

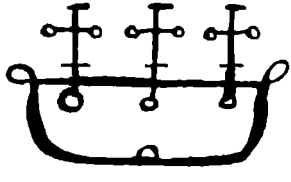
PRÍNCIPE

20°—30° Cáncer (día)

12-21 de julio

CUATRO DE COPAS JÚPITER—ESTAÑO

El Duodécimo Espíritu es Sitri. Es un Gran Príncipe, y aparece al principio con cabeza de leopardo y las alas de un grifo, pero tras la orden del Mago asume forma humana, y muy hermosa. Enciende a los hombres con amor hacia las mujeres, y a las mujeres con amor hacia los hombres; y también hace que se muestren desnudos si así se desea. Gobierna 60 Legiones de Espíritus.



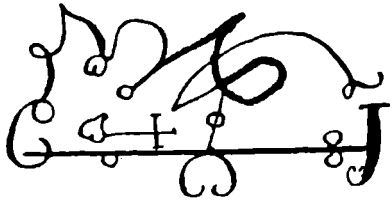
BELETH

REY
1°–10° Leo (día)

22 de julio - 1 de agosto

CINCO DE BASTOS ORO SOLAR

El Decimotercer Espíritu se llama Beleth (o Bileth, o Bilet). Es un Rey terrible y poderoso. Cabalga un caballo pálido. Trompetas y otros tipos de instrumentos musicales suenan ante él. Está muy furioso en su primera aparición, es decir, mientras el Exorcista mantiene su valor; para hacer esto debe sostener una Vara de Avellano en la mano, golpeándola hacia los Cuartos Sur y Este, formar un Triángulo, sin el Círculo, y luego mandarlo dentro por los Lazos y Cargas de los Espíritus. Y si no entra en el Triángulo, ante tus amenazas, recita los Lazos y Encantamientos delante de él, y entonces obedecerá y entrará, y hará lo que el Exorcista le ordene. Sin embargo, el Mago debe recibirlo cortésmente porque es un Gran Rey, y rendirle homenaje, como hacen los Reyes y Príncipes que le acompañan. Y siempre debes tener un Anillo de Plata en el dedo medio de la mano izquierda, sostenido contra tu rostro como se hace ante AMAYMON, para protegerte del aliento llameante del Espíritu enfurecido. Este Gran Rey Beleth provoca todo el amor que pueda haber, tanto de hombres como de mujeres, hasta que el Maestro Exorcista haya cumplido su deseo. Él es del Orden de los Poderes, y gobierna 85 Legiones de Espíritus.

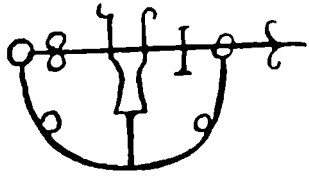


LERAJE

MARQUÉS
10°—20° Leo (día)
2-11 de agosto

SEIS DE BASTOS LUNA PLATA

El decimocuarto espíritu se llama Leraje (o Leraikha o Leraie). Es un marqués de gran poder. Aparece, cuando el sol está en Sagitario, con la apariencia de un arquero vestido de verde, portando un arco y un carcaj. Provoca grandes batallas y contiendas; y hace que las heridas hechas con flechas por arqueros se pudran. Él gobierna 30 legiones de espíritus.

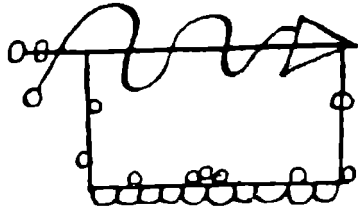


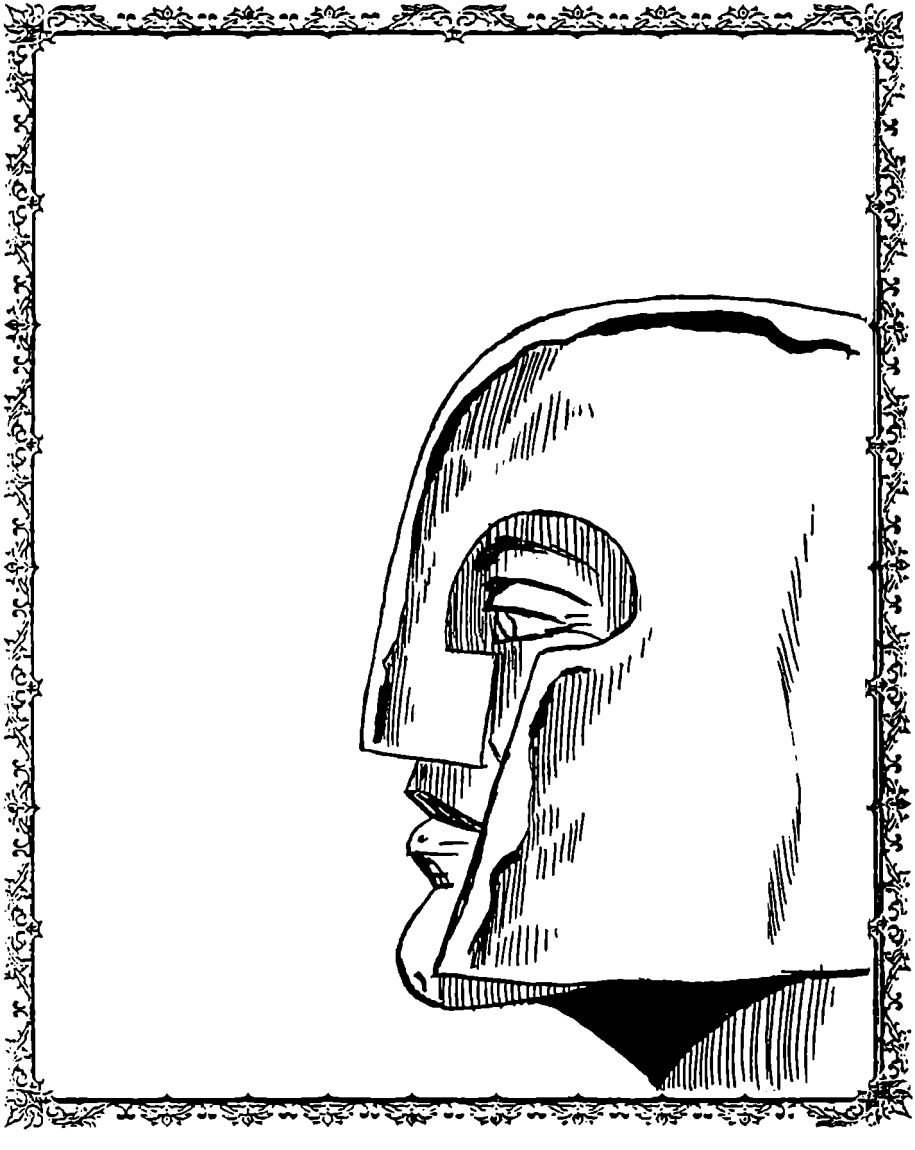
ELIGOS

DUQUE
20°-30° Leo (día)
12-22 de agosto

SIETE DE BASTOS VENUS COBRE

El decimoquinto espíritu en orden es Eligos, un Gran Duque, y aparece en forma de un apuesto caballero, portando una lanza, un estandarte y una serpiente. Descubre cosas ocultas y conoce cosas por venir; y sobre guerras, y cómo los soldados se encontrarán o deben enfrentar. Provoca el amor de señores y grandes personas. Gobierna 60 legiones de espíritus.





ZEPAR

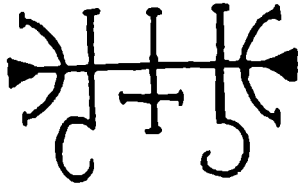
DUQUE

1-10° Virgo (día)

23 de agosto - 1 de septiembre

OCHO DE DISCOS VENUS COBRE

El decimosexto espíritu es Zepar. Es un Gran Duque y aparece con vestimenta y armadura roja, como un soldado. Su función es hacer que las mujeres amen a los hombres y unirlos en el amor. También las vuelve estériles. Gobierna 26 legiones de espíritus inferiores.



Botis

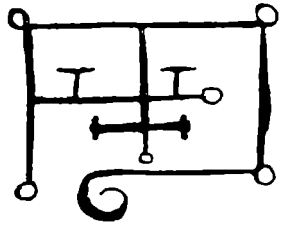
PRESIDENTE

10°—20° Virgo (día)

2-11 de septiembre

NUEVE DE DISCOS MERCURIO MÉRCURIO

El Decimoséptimo Espíritu es Botis, un Gran Presidente y un Conde. Aparece al principio en forma de una víbora fea, luego, a orden del Mago, asume forma humana con grandes dientes y dos cuernos, llevando en la mano una espada brillante y afilada. Cuenta todas las cosas pasadas y futuras, y reconcilia a amigos y enemigos. Gobierna sobre 60 Legiones de Espíritus.

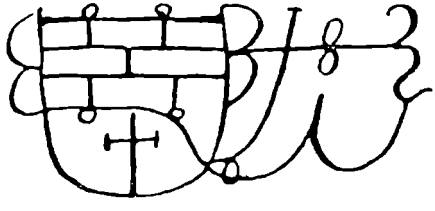


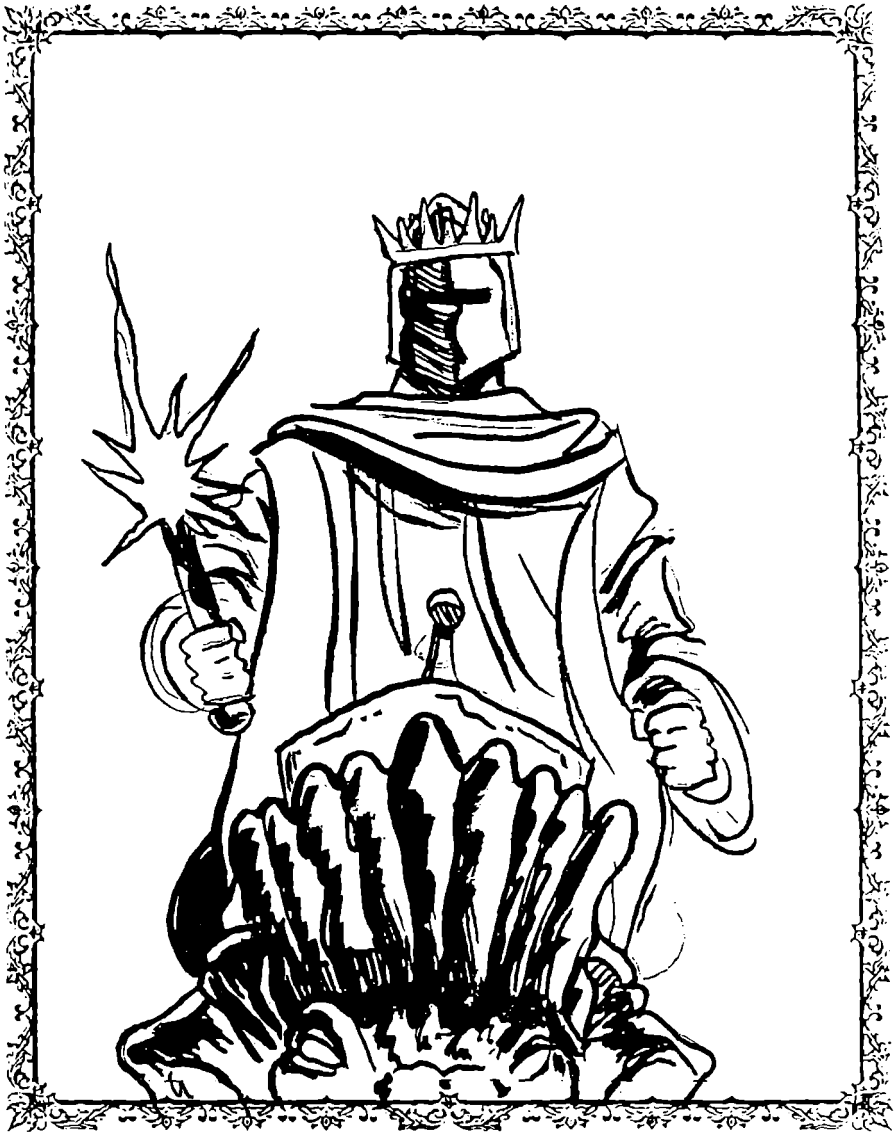
Bathin

DUQUE
20°–30° Virgo (día)
12-22 de septiembre

DIEZ DE DISCOS VENUS COBRE

El Decimoctavo Espíritu es Bathin. Es un Duque Poderoso y Fuerte, y aparece como un hombre fuerte con la cola de una serpiente, sentado sobre un caballo o asno de color pálido. Conoce las virtudes de las hierbas y piedras preciosas y puede transportar a los hombres repentinamente de un país a otro. Gobierna sobre 30 Legiones de Espíritus.





Sallos

DUQUE

1°—10° Libra (día)

23 de septiembre - 2 de octubre

DOS DE ESPADAS VENUS COBRE

El Decimonoveno Espíritu es Sallos (o Saleos). Es un Gran y Poderoso Duque, y aparece en forma de un gallardo soldado montando un cocodrilo, con una corona ducal en la cabeza. Es muy pacífico. Provoca el amor de las mujeres hacia los hombres, y de los hombres hacia las mujeres; y gobierna a 30 Legiones de Espíritus.

PURSON

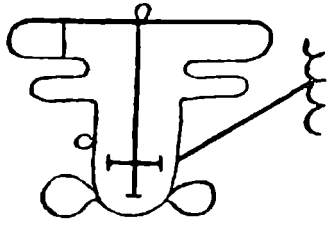
REY

10°—20° Libra (día)

3-12 de octubre

TRES DE ESPADAS ORO SOLAR

El Vigésimo Espíritu es Purson, un Gran Rey. Su apariencia es atractiva, como un hombre con cara de león, llevando una víbora cruel en la mano y montando un oso. Delante de él suenan muchas trompetas. Conoce todas las cosas ocultas, puede descubrir tesoros y contar todas las cosas pasadas, presentes y futuras. Puede tomar un cuerpo humano o aéreo y responde con verdad a todas las preguntas de naturaleza terrenal, tanto secretas como divinas, y sobre la creación del mundo. Trae buenos familiares y gobierna 22 Legiones de Espíritus, en parte del Orden de las Virtudes y en parte del Orden de los Tronos.

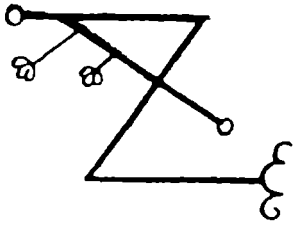


Marax

CONDE/PRESIDENTE
20° ~~30~~° Libra (día)
13-22 de octubre

CUATRO DE ESPADAS MARTILLO—HIERRO
MERCURIO MERCURIO

El vigésimo primer espíritu es Marax. (A veces escrito Morax) Es un Gran Conde y Presidente. Aparece como un gran toro con un rostro humano. Su función es hacer que el Mago sea muy conocedor en astronomía y todas las demás ciencias liberales; también puede otorgar buenos y sabios familiares, con conocimiento de las virtudes de las hierbas y piedras preciosas. Gobierna 30 legiones de espíritus.



Ipos

EARL/PRINCE

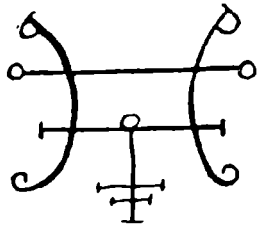
1°–10° Escorpio (día)

23 de octubre - 1 de noviembre

CINCO DE COPAS

MARS HIERRO
JÚPITER—ESTAÑO

El vigésimo segundo espíritu es Ipos. Es un conde y un poderoso pr íncipe, y aparece en forma de un ángel con cabeza de león, pie de ga nso y cola de liebre. Conoce todas las cosas pasadas, presentes y fut uras. Hace a los hombres ingeniosos y valientes. Gobierna 36 legiones de espíritus.

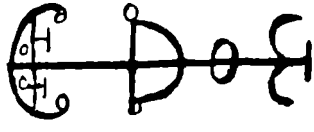


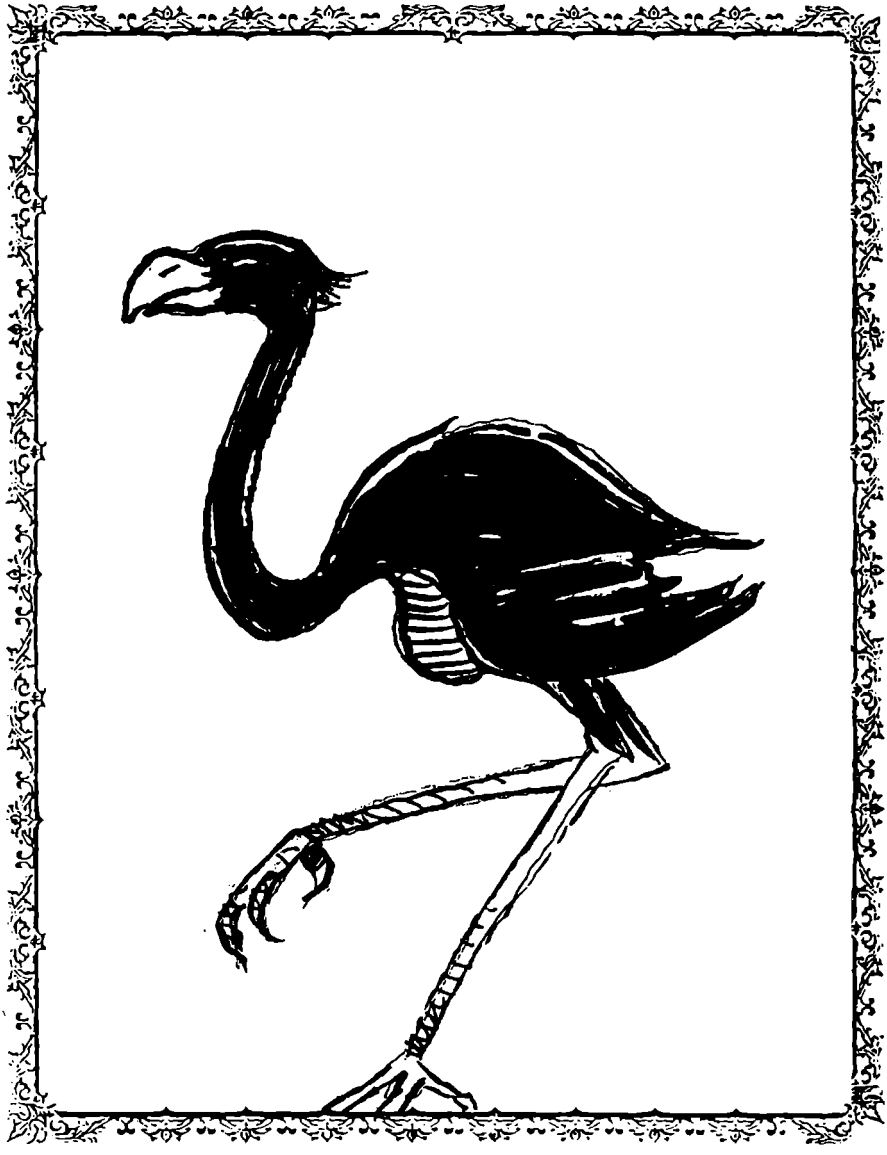
OBJETIVO

DUQUE
10° -20° Escorpio (día)
2—12 de noviembre

SEIS DE COPAS VENUS COBRE

El Vigésimo Tercer Espíritu es Aim. Es un Gran y Fuerte Duque. Aparece en la forma de un hombre muy apuesto en cuerpo, pero con tres cabezas; la primera, como una serpiente, la segunda como un hombre que tiene dos Estrellas en la frente, la tercera como un becerro. Monta sobre una víbora, llevando una tea en la mano, con la cual incendia ciudades, castillos y grandes Lugares. Hace a uno ingenioso en todo tipo de maneras, y da respuestas verdaderas sobre asuntos privados. Gobierna 26 Legiones de Espíritus Inferiores.





NABERIUS

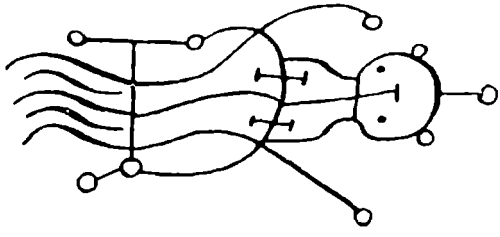
MARQUÉS

20°—30° Escorpio (día)

13—22 de noviembre

Siete de Copas LUNA PLATA

El vigésimo cuarto espíritu es Naberius. Es un marqués muy valiente y se muestra en forma de una grulla negra revoloteando alrededor del círculo, y cuando habla lo hace con una voz ronca. Hace a los hombres astutos en todas las artes y ciencias, pero especialmente en el arte de la retórica. Restaura dignidades y honores perdidos. Gobierna 19 legiones de espíritus.

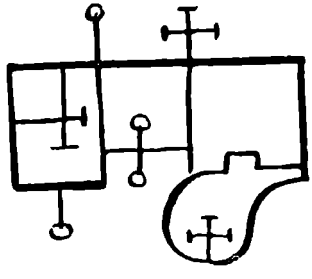


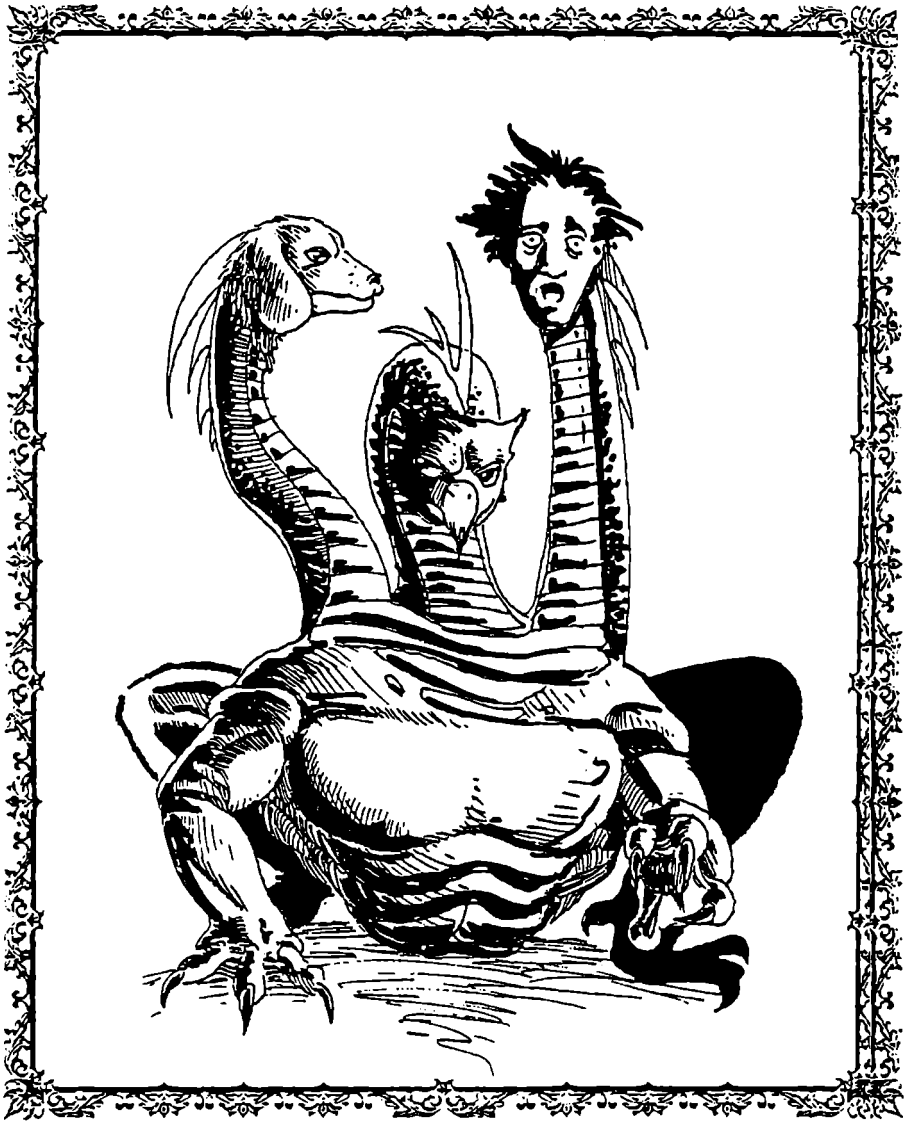
GLASYA-LABOLAS

PRESIDENTE/CONDE
1° 10° Sagitario (día)
23 de noviembre - 2 de diciembre

OCHO DE BASTOS MERCURIO-MERCURIO
MARTE HIERRO

El vigésimo quinto espíritu es Glasya-Labolas. Es un poderoso presidente y conde, y se muestra en forma de un perro con alas como un grifo. Enseña todas las artes y ciencias al instante, y es autor de derramamiento de sangre y homicidio. Enseña todas las cosas pasadas y futuras. Si se desea, provoca el amor tanto de amigos como de enemigos. Puede hacer a un hombre invisible. Y tiene bajo su mando 36 legiones de espíritus.



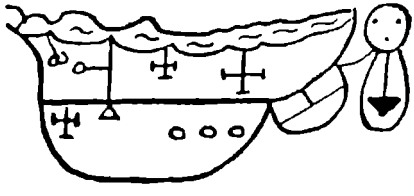


BUNÉ

DUQUE
10°-20° Sagitario (día)
3-12 de diciembre

NUEVE DE BASTOS VENUS COBRE

El vigésimo sexto espíritu es Buné (o Bimé o Bim). Es un duque fuerte, grande y poderoso. Aparece en forma de un dragón con tres cabezas, una como de perro, otra como de grifo y otra como de hombre. Habla con una voz alta y agradable. Cambia los lugares de enterramiento de los muertos y hace que los espíritus que están bajo su mando se reúnan sobre tus sepulcros. Da riquezas y hace al mago sabio y elocuente. Da respuestas veraces a las demandas. Gobierna 30 legiones de espíritus.

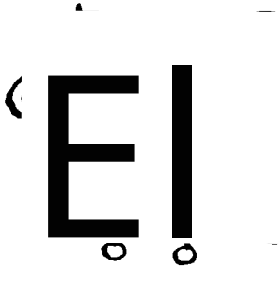


Ronové

MARQUÉS/CONDADO
20º 30° Sagitario (día)
13-21 de diciembre

DIEZ DE BASTOS LUNA PLATA
MARTILLO HIERRO

El vigésimo séptimo espíritu es Ronové. Es un marqués y gran conde. Aparece en forma de monstruo. Enseña muy bien el ar te de la retórica, y otorga buenos sirvientes, conocimiento de l enguas y favores con amigos o enemigos. Bajo su mando hay 19 legiones de espíritus.



BERITH

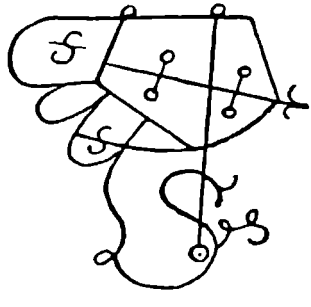
DUQUE

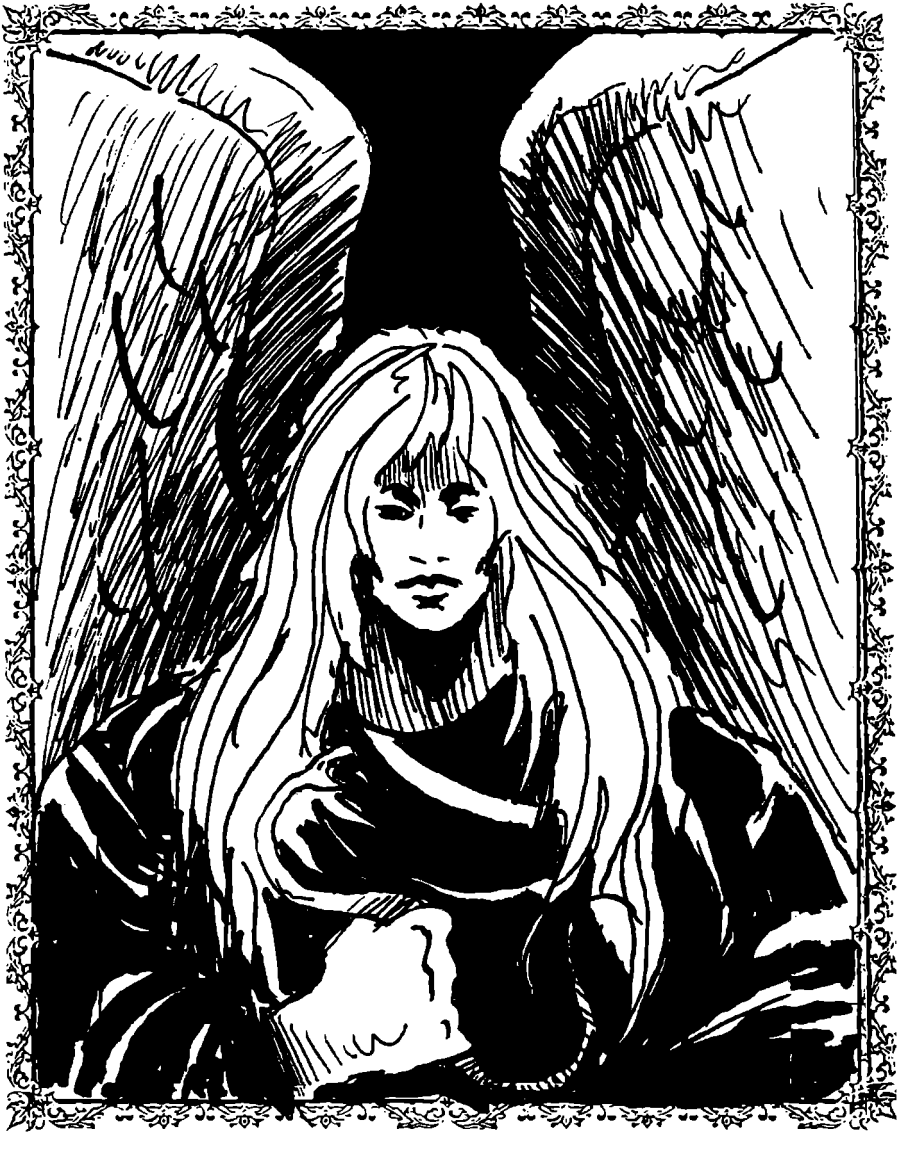
1°—10° Capricornio (día)

22-30 de diciembre

DOS DE DISCOS VENUS COBRE

El vigésimo octavo espíritu en orden, según los que Salomón lo s ató, se llama Berith. Es un duque poderoso, grande y terrible. Tiene dos otros nombres dados por hombres de tiempos posteri ores, a saber: BEALE, o BEAL, y BOFRY o BOLFRY. Aparece en fo rma de soldado con ropa roja, montando un caballo rojo y con una corona de oro sobre su cabeza. Da respuestas verdaderas, pasadas, presentes y futuras. Debes usar un anillo para invocarl o, como se mencionó antes respecto a Beleth. Puede convertir to dos los metales en oro. Puede otorgar dignidades y confirmarlas al hombre. Habla con una voz muy clara y sutil. No obstante lo dicho arriba, está escrito que es un gran mentiroso y no debe ser confiado. Gobierna 26 legiones de espíritus.





ASTAROTH

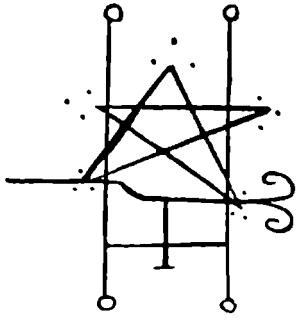
DUQUE

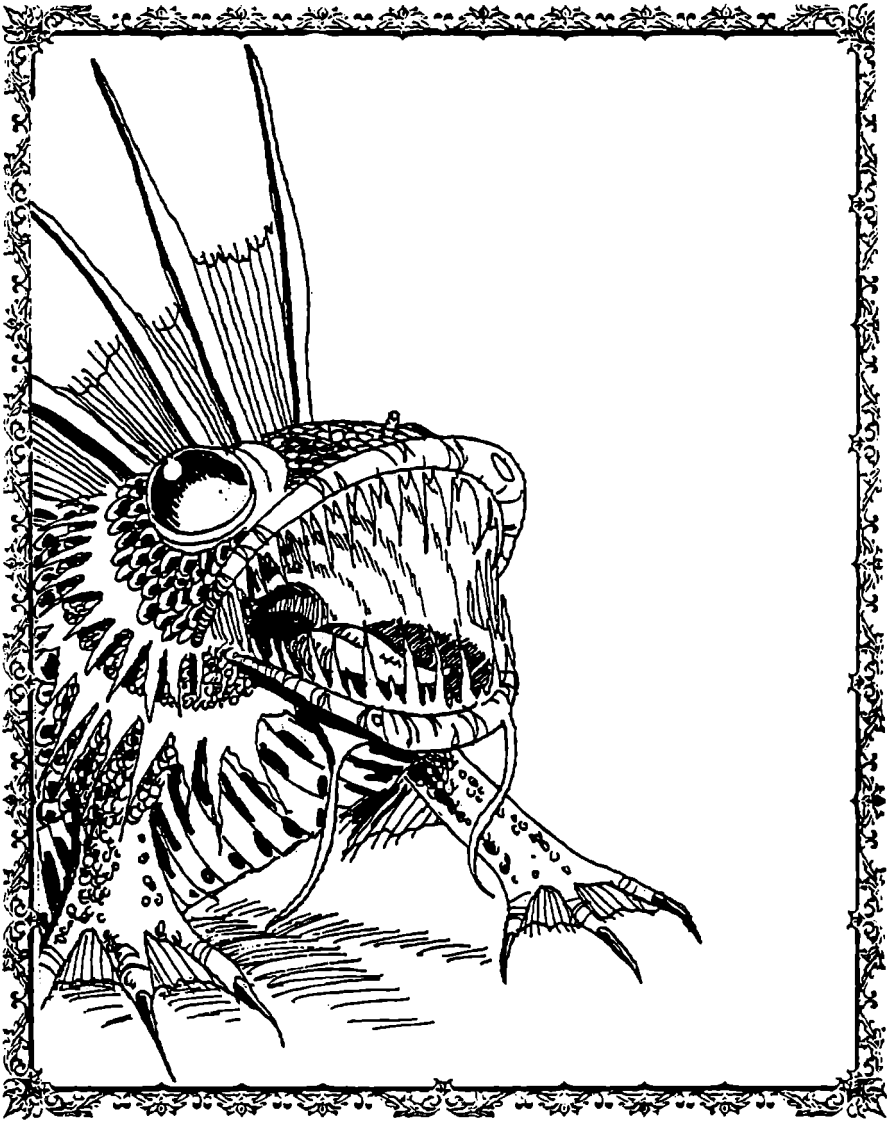
10°–20° Capricornio (día)

31 de diciembre - 9 de enero

TRES DE DISCOS VENUS COBRE

El vigésimo noveno espíritu es Astaroth. Es un duque poderoso y fuerte, y aparece en forma de un ángel dañino [algunos textos dicen no dañino —Ed.] montando una bestia infernal parecida a un dragón, y llevando en su mano derecha una víbora. No debes permitir que se acerque demasiado a ti, para que no te haga daño con su aliento nocivo. Por eso el mago debe sostener el anillo mágico cerca de su rostro, y eso lo protegerá. Da respuestas verdaderas sobre cosas pasadas, presentes y futuras, y puede descubrir todos los secretos. Declarará conscientemente cómo cayeron los espíritus, si se desea, y la razón de su propia caída. Puede hacer que los hombres sean maravillosamente sabios en todas las ciencias liberales. Gobierna 40 legiones de espíritus.



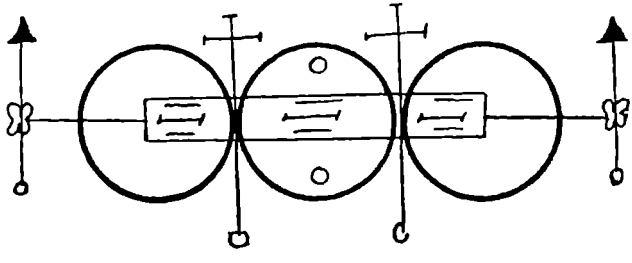


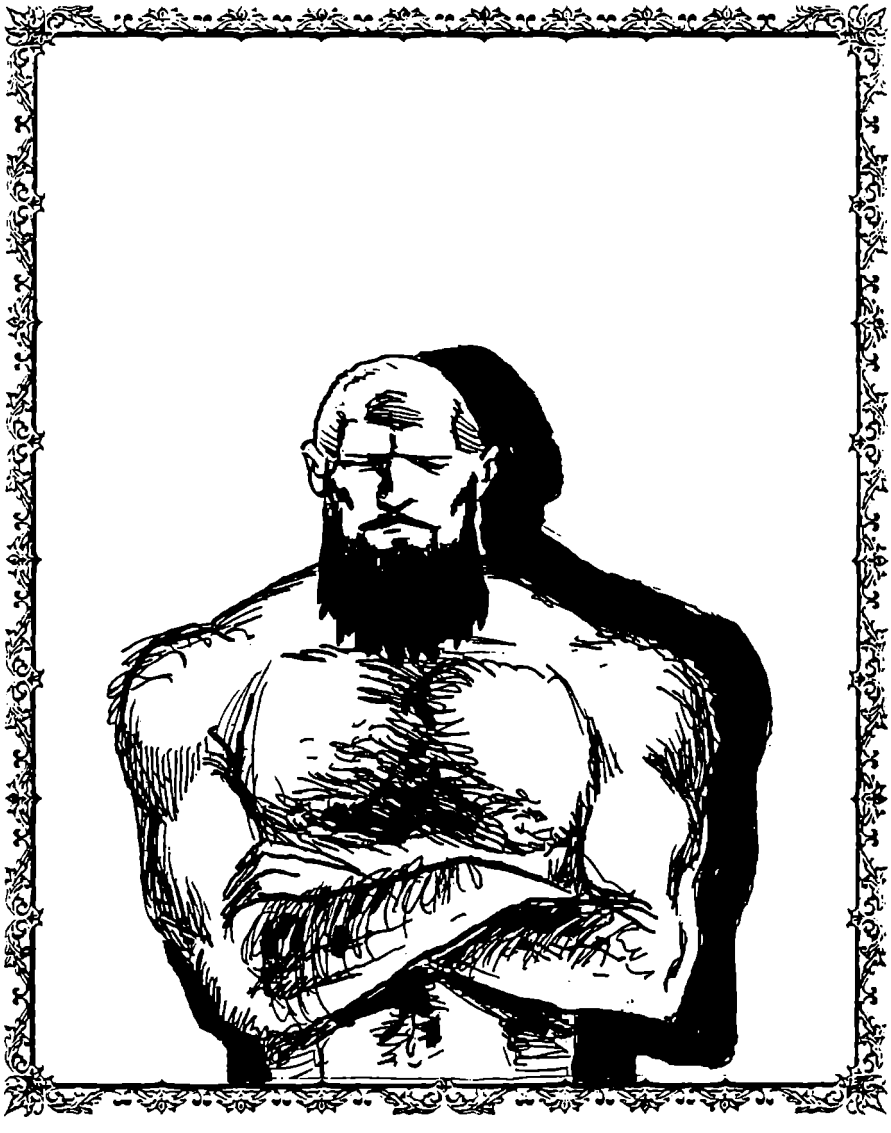
FORNEUS

MARQUÉS
20-30° Capricornio (día)
10-19 de enero

CUATRO DE DISCOS LUNA PLATA

El trigésimo espíritu es Forneus. Es un poderoso y gran marqués, y aparece en forma de un gran monstruo marino. Enseña y hace que los hombres sean maravillosamente conocedores en el arte de la retórica. Hace que los hombres tengan un buen nombre y el conocimiento y entendimiento de las lenguas. Hace que uno sea amado tanto por sus enemigos como por sus amigos. Gobierna 29 legiones de espíritus, en parte del Orden de los Tronos y en parte del de los Ángeles.





FORAS

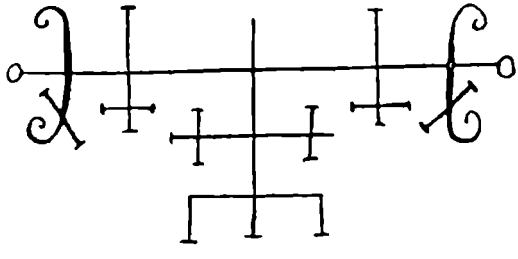
PRESIDENTE

1°—10° Acuario (día)

20-29 de enero

CINCO DE ESPADAS MERCURIO-MERCURIO

El trigésimo primer espíritu es Foras. Es un poderoso presidente y aparece en forma de un hombre fuerte con figura humana. Puede dar el entendimiento a los hombres para que conozcan las virtudes de todas las hierbas y piedras preciosas. Enseña las artes de la lógica y la ética en todas sus partes. Si se desea, hace a los hombres invisibles, (algunos textos dicen "invencibles") y que vivan mucho tiempo, y que sean elocuentes. Puede descubrir tesoros y recuperar cosas perdidas. Gobierna sobre 29 legiones de espíritus.

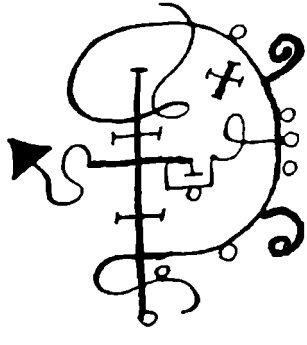


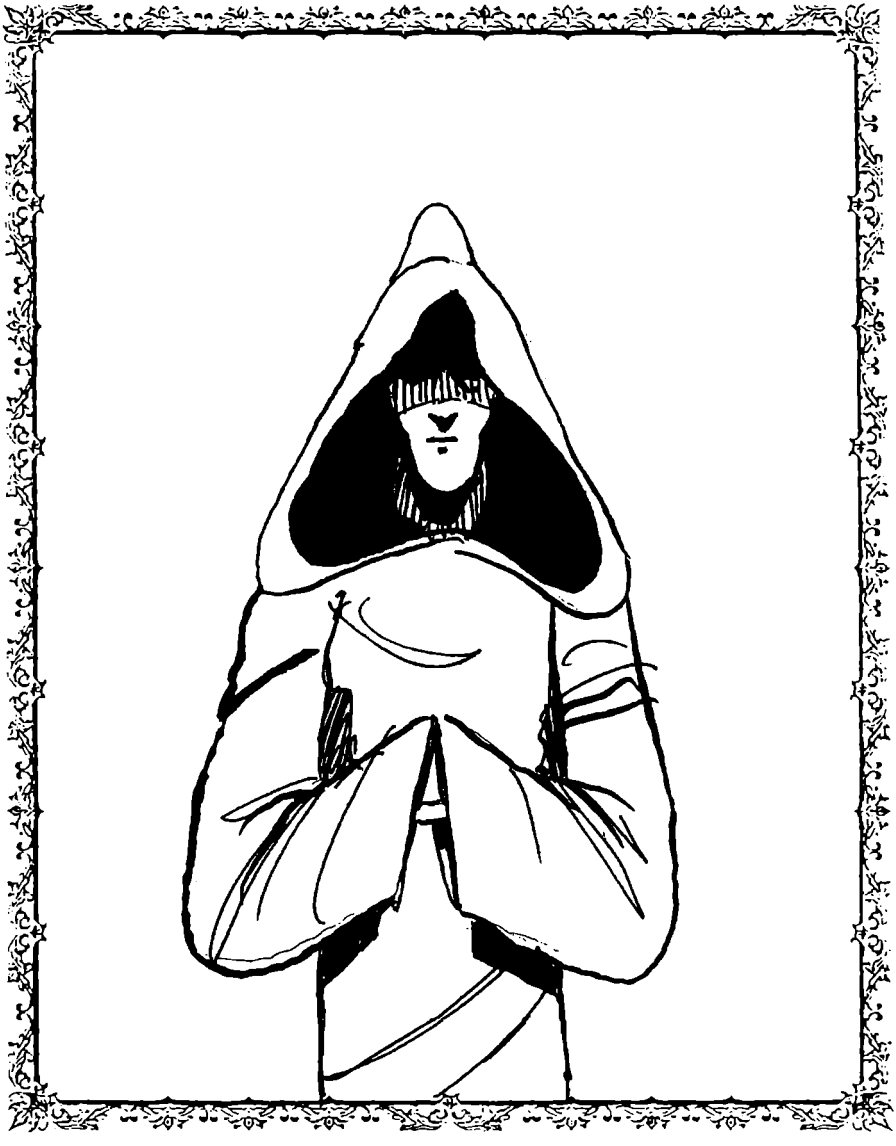
ASMODAY

REY
10°–20° Acuario (día)
30 de enero - 8 de febrero

SEIS DE ESPADAS ORO-SOL

El trigésimo segundo espíritu es Asmoday, o Asmodai. Es un gran rey, fuerte y poderoso. Aparece con tres cabezas. La primera es como un toro, la segunda como un hombre, y la tercera como un carnero; también tiene la cola de una serpiente, y de su boca salen llamas de fuego. Sus pies son palmeados como los de un ganso. Se sienta sobre un dragón infernal y lleva en la mano una lanza con una bandera. Es el primero y el más selecto bajo el poder de AMAYMON, va delante de todos los demás. Cuando el exorcista tenga la intención de llamarlo, que sea al aire libre, y que esté de pie durante todo el tiempo de la acción, sin su gorro o tocado; porque si lo lleva puesto, AMAYMON lo engañará y hará que todas sus acciones sean traicionadas. Pero tan pronto como el exorcista vea a Asmoday en la forma mencionada, deberá llamarlo por su nombre, diciendo: "¿Eres tú Asmoday?" y él no lo negará, y eventualmente se inclinará hasta el suelo. Él da el Anillo de las Virtudes; enseña las artes de la aritmética, astronomía, geometría y todas las artes manuales absolutamente. Da respuestas verdaderas y completas a tus demandas. Hace a uno invencible. Muestra el lugar donde yacen los tesoros, y los guarda. Él, entre las Legiones de AMAYMON, gobierna 72 Legiones de Espíritus Inferiores.



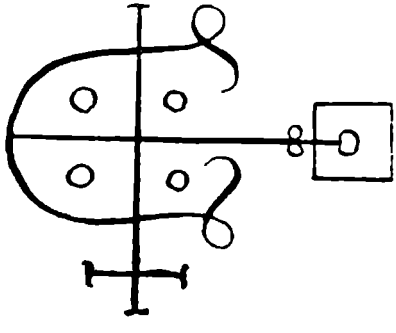


Gaap

PRESIDENTE/PRÍNCIPE
20-30° Acuario (día)
9-18 de febrero

SIETE DE ESPADAS MERCURIO-MERCURIO
JÚPITER-ESTAÑO

El trigésimo tercer espíritu es Gaap. Es un Gran Presidente y un Poderoso Príncipe. Aparece cuando el Sol está en algunos de los Signos del Sur, en forma humana, precediendo a cuatro grandes y poderosos Reyes, como si fuera un guía para conducirlos en su camino. Su función es hacer a los hombres insensibles o ignorantes. Pero también puede hacer que uno sea conocedor en filosofía y ciencias liberales. Puede causar amor u odio, además puede enseñarte a consagrar aquellas cosas que pertenecen al Dominio de AMAYMON, su Rey. Puede liberar Familiares de la custodia de otros Magos, y responder verdadera y perfectamente sobre cosas pasadas, presentes y futuras. Puede transportar y retransportar a los hombres muy rápidamente de un reino a otro, a voluntad y placer del Exorcista. Gobierna sobre 66 Legiones de Espíritus, y pertenecía a la Orden de Potentados.

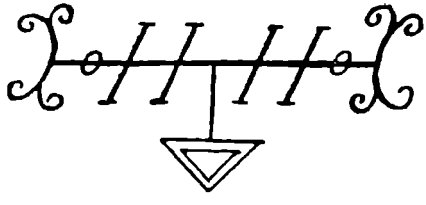


PELAJE FUR

CONDE
1°–10° Piscis (día)
19-28 de febrero

OCHO DE COPAS MARTILLO–HIERRO

El trigésimo cuarto espíritu es Furfur. Es un Gran y Poderoso Conde, que aparece en forma de ciervo con una cola de fuego. Él nunca habla la verdad a menos que sea obligado, o convocado dentro del Triángulo. Estando allí, tomará la forma de un ángel. Cuando se le ordena, habla con voz ronca. También puede fomentar voluntariamente el amor entre hombre y mujer. Puede levantar relámpagos y truenos, ráfagas y grandes tormentas tempestuosas. Y proporciona respuestas verdaderas tanto de cosas secretas como divinas, si se le ordena. Gobierna sobre 26 legiones de espíritus.

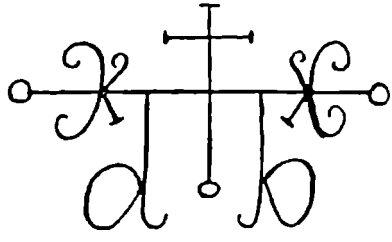


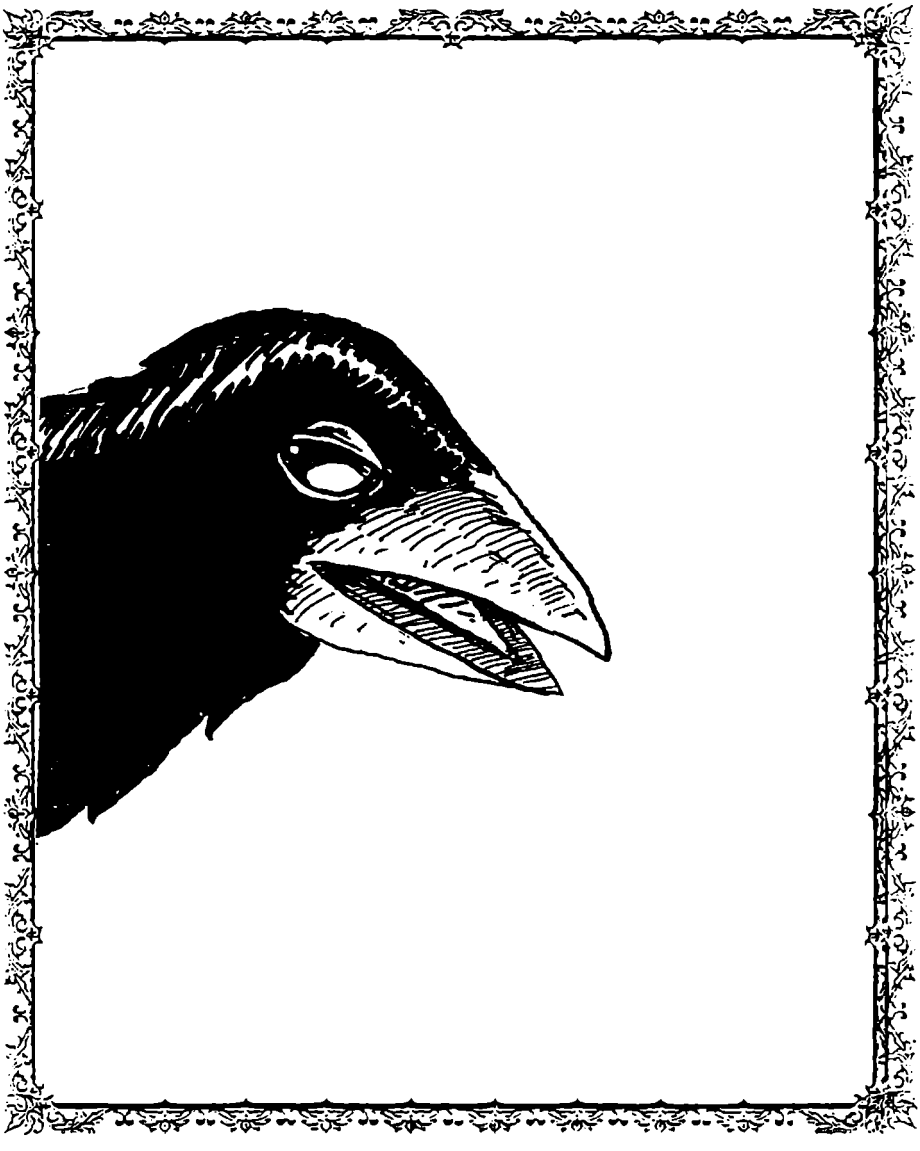
Marchosias

MARQUÉS
10°—20° Piscis (día)
1-10 de marzo

NUEVE DE COPAS LUNA PLATA

El trigésimo quinto espíritu es Marchosias. Es un Gran y Poderoso Marqués, que aparece al principio en forma de lobo o buey con alas de grifo y cola de serpiente, vomitando fuego por la boca. Pero después de un tiempo, bajo el mandato del Exorcista, adopta la forma de un hombre. Es un luchador fuerte. Pertenecía a la Orden de las Dominaciones. Gobierna 30 legiones de espíritus. Le dijo a su jefe, que era Salomón, que después de 1,200 años esperaba regresar al Séptimo Trono.





STOLAS

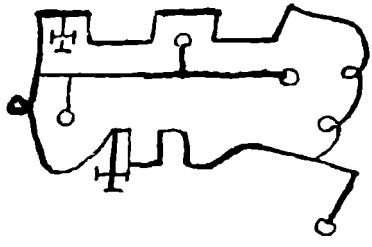
PRÍNCIPE

20°-30° Piscis (día)

11-20 de marzo

DIEZ DE COPAS JÚPITER ESTAÑO

El trigésimo sexto espíritu es Stolas, o Stolos. Es un gran y poderoso príncipe, que aparece inicialmente ante el exorcista en forma de un poderoso cuervo; pero luego adopta la imagen de un hombre. Enseña el arte de la astronomía y las virtudes de las hierbas y piedras preciosas. Gobierna 26 legiones de espíritus.

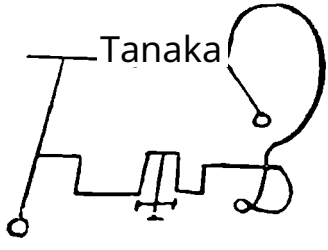


PHENEX

MARQUÉS
1°—10° ARIES (noche)
21-30 de marzo

DOS DE BASTOS LUNA PLATA

El trigésimo séptimo espíritu es Phenex (o Pheynix). Es un gran marqués y aparece como el ave fénix, con la voz de un niño. Canta muchas notas dulces ante el mago, las cuales no debe atender, pero eventualmente debe exigirle que asuma forma humana. Luego, si se le requiere, hablará maravillosamente de todas las ciencias maravillosas. Es un excelente poeta y estará dispuesto a cumplir tus peticiones. También tiene la esperanza de regresar al Séptimo Trono después de 1,200 años más, como le dijo a Salomón. Gobierna 20 legiones de espíritus.



HALPHAS

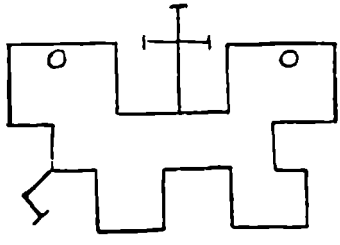
CONDE

10°—20° ARIES (noche)

31 de marzo - 10 de abril

TRES DE BASTOS MARTILLO—HIERRO

El trigésimo octavo espíritu es Halphas, o Malthus (o Malthas). Es un Gran Conde y aparece en forma de tórtola común. Él habla con voz ronca. Su función es construir torres y proveerlas de municiones y armas, y enviar guerreros a los lugares designados. Gobierna sobre 26 legiones de espíritus.

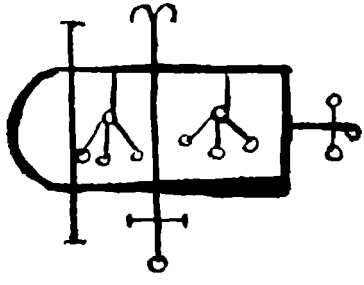


MALPHAS

PRESIDENTE
20°—30° ARIES (noche)
11-20 de abril

CUATRO DE BASTOS MERCURIO MERCURIO

El trigésimo noveno espíritu es Malphas. Es un presidente poderoso y fuerte. Aparece al principio como un cuervo, pero después tomará forma humana a petición del exorcista y hablará con una voz ronca. Puede construir casas y altas torres, y puede informarte de los deseos y pensamientos de tus enemigos, y de lo que han hecho. Da buenos familiares. Si le haces un sacrificio, lo recibirá amablemente y con gusto, pero engañará a quien lo haga. Gobierna 40 legiones de espíritus.



Raum

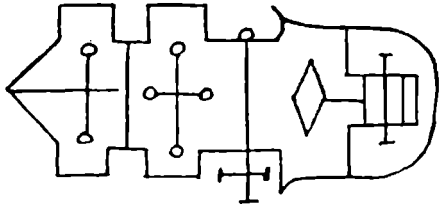
CONDE

1°—10° Tauro (noche)

21-30 de abril

CINCO DE DISCOS MARTILLO—HIERRO

El cuadragésimo espíritu es Raum. Es un gran conde; y aparece primero en forma de cuervo, pero después, bajo el mandato del exorcista, toma forma humana. Su función es robar tesoros de las casas de los reyes, llevarlos donde se le ordene, destruir ciudades y dignidades de los hombres, y contar todas las cosas, pasadas, presentes y futuras; además de causar amor entre amigos y enemigos. Pertenecía al orden de los Tronos. Gobierna 30 legiones de espíritus.



FOCALOR

DUQUE

10°—20° Tauro (noche)

1-10 de mayo

SEIS DE DISCOS VENUS COBRE

El cuadragésimo primer espíritu es Focalor, o Forcalor, o Furcalor. Es un duque fuerte y poderoso. Aparece en forma de un hombre con alas de grifo. Su función es matar hombres, ahogarlos en las aguas y hundir barcos de guerra, pues tiene poder sobre los vientos y los mares; pero no dañará a ningún hombre ni cosa si el Exorcista le ordena lo contrario. También tiene la esperanza de regresar al Séptimo Trono después de 1,000 años. Gobierna 30 legiones de espíritus.

MAYO

VEPAR

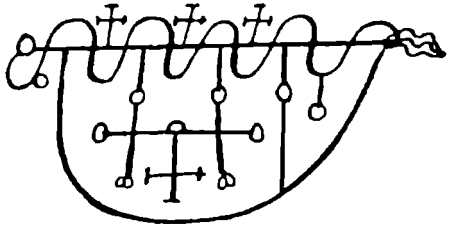
DUQUE

20°—30° Tauro (noche)

11-20 de mayo

Siete de discos VENUS COBRE

El cuadragésimo segundo espíritu es Vapar, o Vephar. Ella es una duquesa grande y fuerte, y aparece como una sirena. Su función es gobernar las aguas y guiar barcos cargados con armas, armaduras y municiones, etc. A petición del exorcista, puede causar que los mares estén tormentosos y parezcan llenos de barcos. También hace que los hombres mueran en tres días por heridas o llagas putrefactas que causan la cría de gusanos en ellas. Gobierna 29 legiones de espíritus.

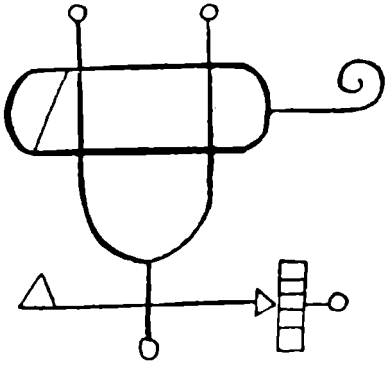


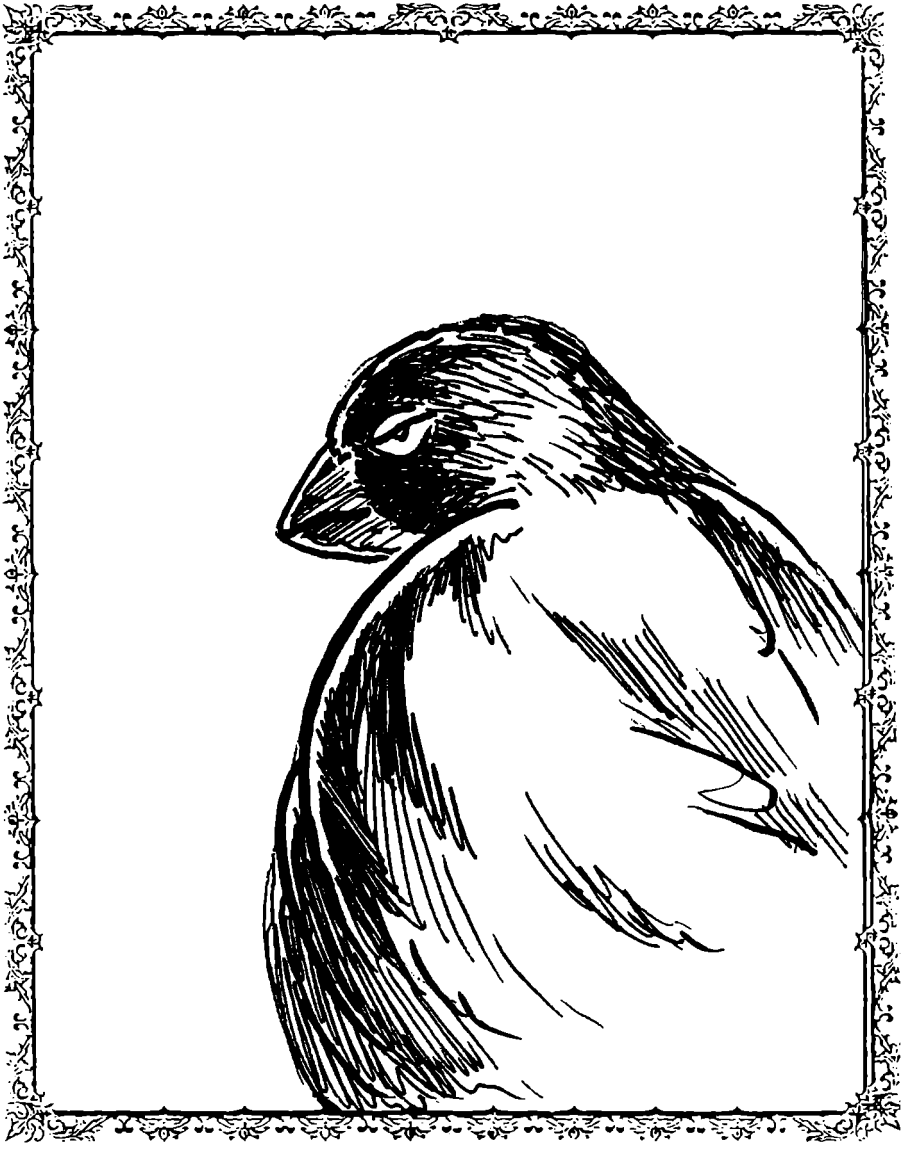
SABNOCK

MARQUÉS
1°— 10° Géminis (noche)
21-31 de mayo

OCHO DE ESPADAS LUNA PLATA

El cuadragésimo tercer espíritu, como el Rey Salomón los mandó al Recipiente de Bronce, se llama Sabnock, o Savnok. Es un marqués, poderoso, grande y fuerte, que aparece en forma de un soldado armado con cabeza de león, montando un caballo de color pálido. Su oficio es construir altas torres, castillos y ciudades, y proveerlos de armaduras, etc. También puede afligir a los hombres durante muchos días con heridas y llagas podridas y llenas de gusanos. Da buenos familiares y manda 50 legiones de espíritus.



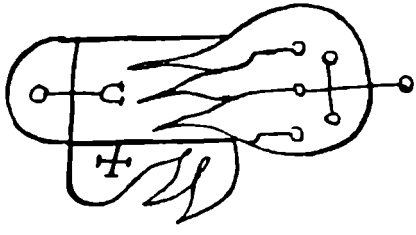


SHAX

MARQUÉS
10°—20° Géminis (noche)
1-10 de junio

NUEVE DE ESPADAS LUNA PLATA

El cuadragésimo cuarto espíritu es Shax, o Shaz (o Shass). Es un gran marqués y aparece en forma de una tórtola, hablando con una voz ronca, pero sutil. Su oficio es quitar la vista, el oído o la comprensión de cualquier hombre o mujer a la orden del exorcista; y robar dinero de las casas de los reyes, y llevarlo de nuevo en 1,200 años. Si se le ordena, traerá caballos a petición del exorcista, o cualquier otra cosa. Pero primero debe ser mandado dentro de un triángulo, o de lo contrario engañará y dirá muchas mentiras. Puede descubrir todas las cosas que están ocultas y que no son guardadas por espíritus malignos. A veces da buenos familiares. Gobierna 30 legiones de espíritus.



Viné

REY/CONDE

20°—30° Géminis (noche)

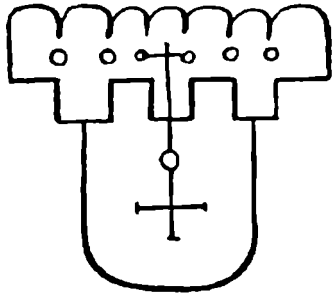
11-20 de junio

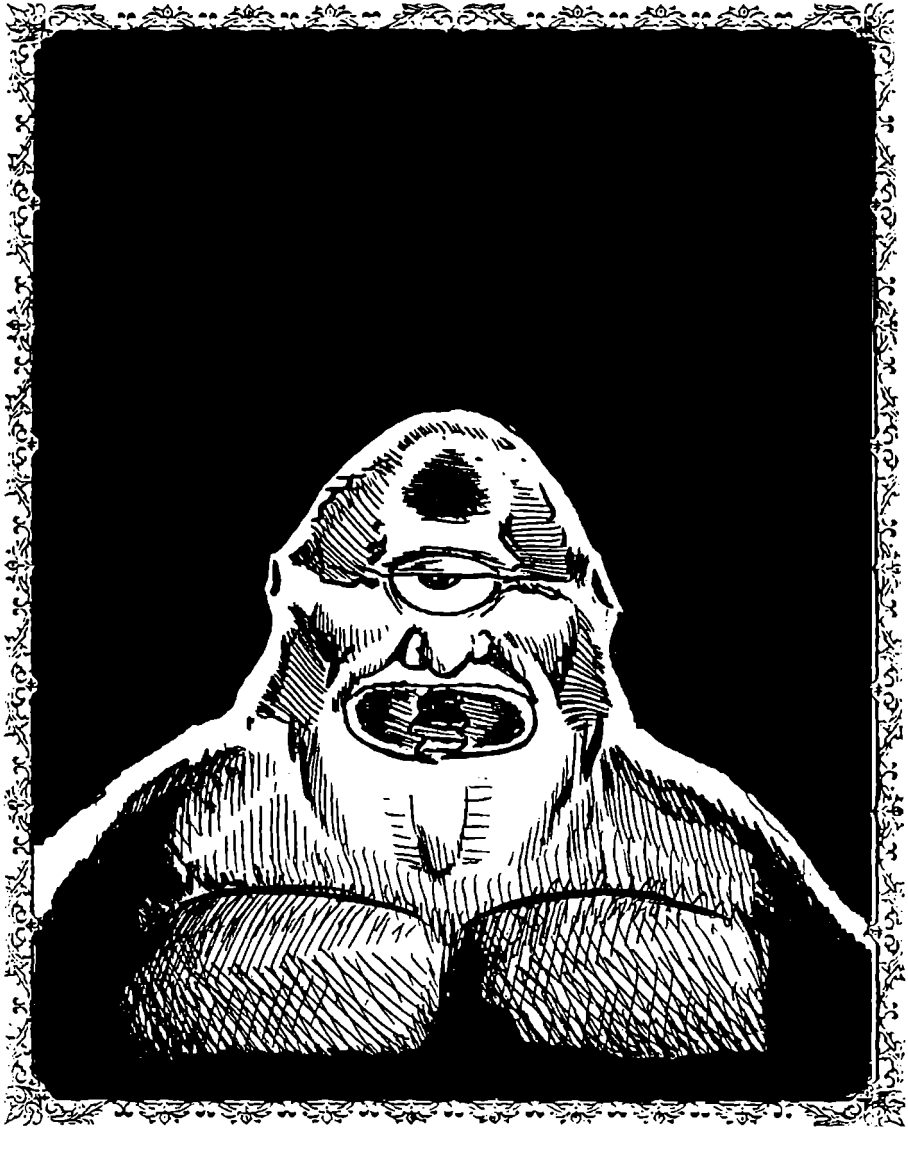
DIEZ DE ESPADAS

SOL-ORO

MARTE HIERRO

El cuadragésimo quinto espíritu es Viné, o Vinea. Es un Gran Rey y un Conde; y aparece en forma de león (o con cabeza de león), montando un caballo negro y sosteniendo una víbora en su mano. Su función es descubrir cosas ocultas, brujas, magos y cosas presentes, pasadas y futuras. Él, bajo el mandato del Exorcista, construirá torres, derribará grandes muros de piedra y agitará las aguas con tormentas. Gobierna 36 legiones de espíritus.





Bifrons

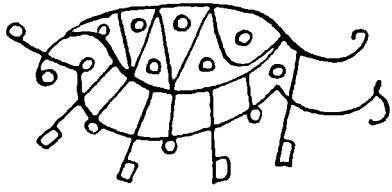
CONDE

1°—10° Cáncer (noche)

21 de junio - 1 de julio

DOS DE COPAS MARTILLO—HIERRO

El cuadragésimo sexto espíritu se llama Bifrons, o Bifrous, o Bifrovs. Es un Conde y aparece en forma de monstruo; pero después de un tiempo, bajo el mandato del Exorcista, asume la forma de un Hombre. Su función es hacer que uno sea conocedor de astrología, geometría y otras artes y ciencias. Enseña las virtudes de piedras preciosas y maderas. Cambia cuerpos muertos y los coloca en otro lugar; también enciende velas aparentes sobre las tumbas de los muertos. Tiene bajo su mando 60 legiones de espíritus.



Uvall

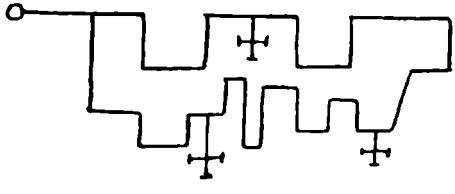
DUQUE

10°—20° Cáncer (noche)

2-11 de julio

TRES DE COPAS VENUS COBRE

El cuadragésimo séptimo espíritu es Uvall, o Vual, o Voval. Es un duque grande, poderoso y fuerte. Aparece inicialmente en forma de un poderoso dromedario, pero después de un rato, a la orden del exorcista, adopta forma humana y habla la lengua egipcia, aunque no perfectamente. Su función es procurar el amor de las mujeres y revelar cosas pasadas, presentes y futuras. También fomenta la amistad entre amigos y enemigos. Pertenecía a la Orden de los Potentados o Poderes. Gobierna 37 legiones de espíritus.

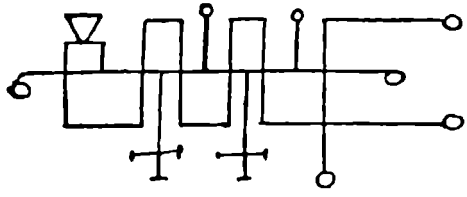


HAAGENTI

PRESIDENTE
20°-30° Cáncer (noche)
12-21 de julio

CUATRO DE COPAS MERCURIO—MERCURIO

El cuadragésimo octavo espíritu es Haagenti. Es un presidente que aparece inicialmente en forma de un poderoso toro con alas de grifo. Sin embargo, después, a la orden del exorcista, adopta forma humana. Su función es hacer sabios a los hombres e instruirlos en diversas cosas; también transmutar todos los metales en oro; y cambiar el vino en agua, y el agua en vino. Gobierna 33 legiones de espíritus.



Crocell

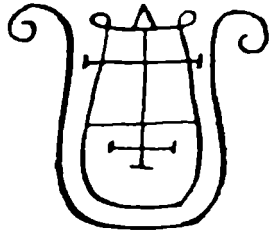
DUQUE

1°—10° Leo (noche)

22 de julio - 1 de agosto

CINCO DE BASTOS VENUS COBRE

El cuadragésimo noveno espíritu es Crocell, o Crokel. Aparece en la forma de un ángel. Es un Gran y Fuerte Duque, que habla místicamente de cosas ocultas. Enseña el arte de la geometría y las ciencias liberales. Él, bajo el mandato del Exorcista, producirá grandes ruidos como el estruendo de muchas aguas, aunque no haya ninguna. Calienta aguas y descubre baños. Pertenecía a la Orden de los Potentados, o Poderes, antes de su caída, como declaró al Rey Salomón. Gobierna 48 legiones de espíritus.



Furcas

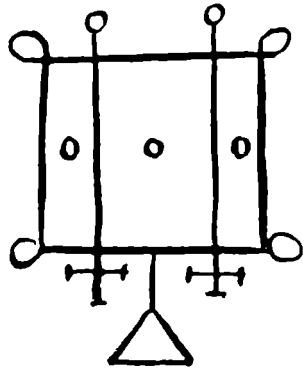
CABALLERO

10°—20° Leo (noche)

2-11 de agosto

SEIS DE BASTOS SATURNO-PLOMO

El quincuagésimo espíritu es Furcas. Es un caballero y aparece en la forma de un anciano cruel con una larga barba y cabeza canosa, montando un caballo de color pálido, con un arma afilada en la mano. Su función es enseñar las artes de la filosofía, astrología, retórica, lógica, quiromancia y piromancia, en todas sus partes y perfectamente. Tiene bajo su poder 20 legiones de espíritus.



Balam

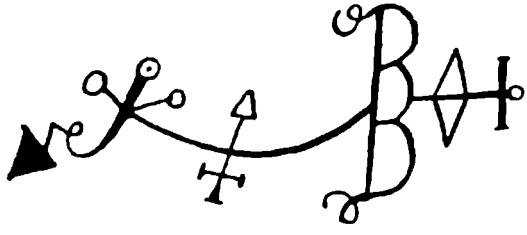
REY

20°-30° Leo (noche)

12-22 de agosto

SIETE DE BASTOS ORO SOLAR

El quincuagésimo primer espíritu es Balam o Balaam. Es un rey terrible, grande y poderoso. Aparece con tres cabezas: la primera es como la de un toro; la segunda es como la de un hombre; la tercera es como la de un carnero. Tiene la cola de una serpiente y ojos llameantes. Monta un oso furioso y lleva un halcón sobre su puño. Habla con voz ronca, dando respuestas verdaderas sobre cosas pasadas, presentes y futuras. Hace a los hombres invisibles y también ingeniosos. Gobierna 40 legiones de espíritus.

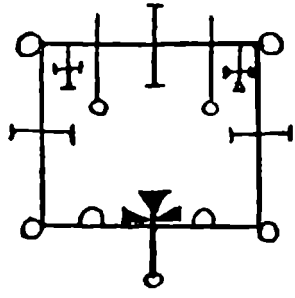


Alloces

DUQUE
1°–10° Virgo (noche)
23 de agosto - 1 de septiembre

OCHO DE DISCOS VENUS COBRE

El quincuagésimo segundo espíritu es Alloces, o Alocas. Es un Duque, grande, poderoso y fuerte, que aparece en forma de soldado o guerrero montando un gran caballo. Su rostro es como el de un león, muy rojo y con ojos llameantes. Su voz es ronca y muy estruendosa. Su función es enseñar el arte de la astronomía y todas las ciencias liberales. Trae buenos familiares; además, gobierna sobre 36 legiones de espíritus.



Camio

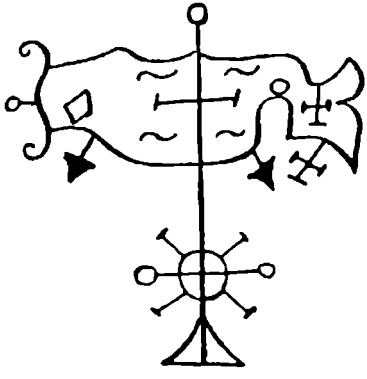
PRESIDENTE

10°—20° Virgo (noche)

2-11 de septiembre

NUEVE DE DISCOS MERCURIO MERCURIO

El quincuagésimo tercer espíritu es Camio, o Caim. Es un Gran Presidente, y aparece primero en forma de un pájaro llamado zorzal, pero luego adopta la forma de un hombre que lleva en la mano una espada afilada. Parece responder en cenizas ardientes o carbones encendidos. Es un buen disputador. Su función es otorgar a los hombres el entendimiento de todas las aves, el mugido de los toros, el ladrido de los perros, y otras criaturas; así como también la voz de las aguas. Da respuestas verdaderas sobre cosas por venir. Pertenecía al Orden de los ángeles, pero ahora gobierna sobre 30 legiones de espíritus infernales.



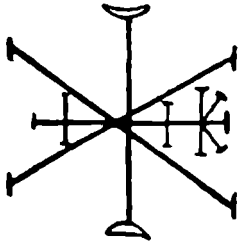
Murmur

DUQUE/CONDE
20-30° Virgo (noche)
12-22 de septiembre

DIEZ DE DISCOS

VENUS COBRE
MARTE HIERRO

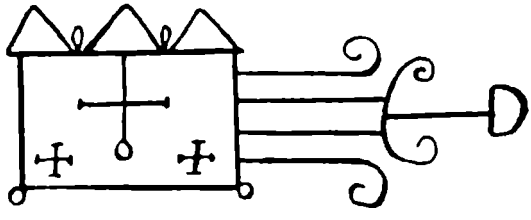
El quincuagésimo cuarto espíritu se llama Murmur, o Murmus, o Murmux. Es un Gran Duque y un Conde; y aparece en forma de un guerrero montando un grifo, con una corona ducal sobre su cabeza. Van delante de él sus ministros con grandes trompetas sonando. Su oficio es enseñar filosofía perfectamente, y constriñir a las almas fallecidas a presentarse ante el Exorcista para responder las preguntas que él desee hacerles. Era en parte del Orden de los Tronos, y en parte del de los Ángeles. Ahora gobierna 30 legiones de espíritus.



OROBAS

PRÍNCIPE
1°–10° Libra (noche)
23 de septiembre-2 de octubre
DOS DE ESPADAS JÚPITER-ESTAÑO

El quincuagésimo quinto espíritu es Orobas. Es un Gran y Poderoso Príncipe, que al principio aparece como un caballo; pero tras la orden del Exorcista adopta la imagen de un hombre. Su oficio es descubrir todas las cosas pasadas, presentes y futuras; también otorgar Dignidades, Prelaturas y el favor de amigos y enemigos. Da respuestas verdaderas sobre la divinidad y la creación del mundo. Es muy fiel al Exorcista, y no permitirá que sea tentado por ningún Espíritu. Gobierna 20 legiones de espíritus.



GREMORY

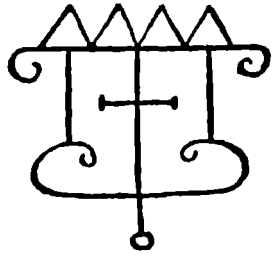
DUQUE

10°—20° Libra (noche)

3-12 de octubre

TRES DE ESPADAS VENUS COBRE

El quincuagésimo sexto espíritu es Gremory, o Gamori. Ella es una duquesa fuerte y poderosa, y aparece en forma de una mujer hermosa, con una corona de duquesa atada alrededor de su cintura, y montando un gran camello. Su función es contar todas las cosas pasadas, presentes y futuras; y de tesoros ocultos, y dónde se encuentran; y procurar el amor de mujeres tanto jóvenes como mayores. Gobierna 26 legiones de espíritus.



OSÉ

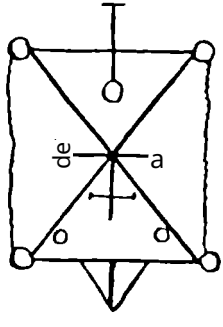
PRESIDENTE

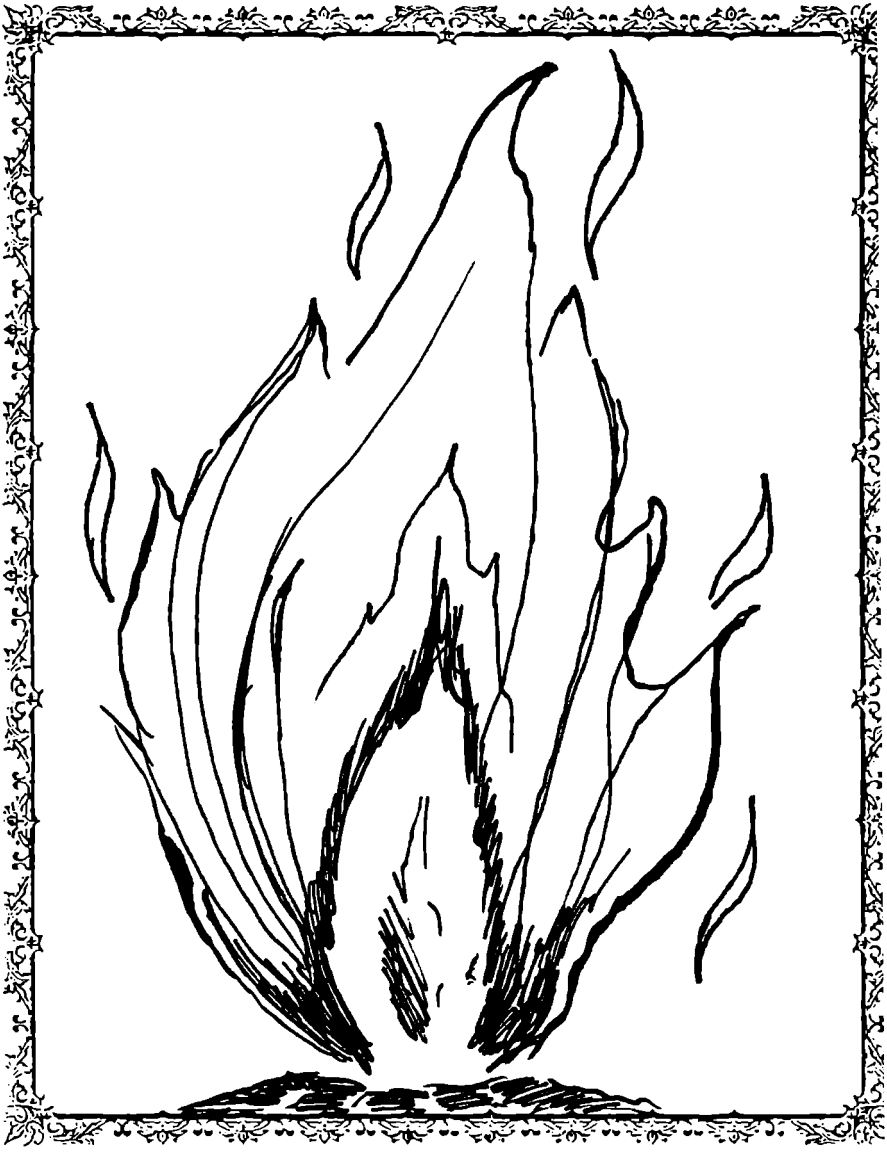
20°—30° Libra (noche)

13-22 de octubre

CUATRO DE ESPADAS MERCURIO-MERCURIO

El quincuagésimo séptimo espíritu es Oso, Osé, Oso o Voso. Es un gran presidente, y aparece al principio como un leopardo, pero después de un tiempo toma la forma de un hombre. Su función es hacer que uno sea astuto en las ciencias liberales, y dar respuestas verdaderas sobre cosas divinas y secretas; también puede cambiar a un hombre en cualquier forma que el exorcista desee, de modo que quien sea cambiado no piense en otra cosa que no sea que en realidad es esa criatura o cosa en la que ha sido transformado. Gobierna 30 legiones de espíritus.



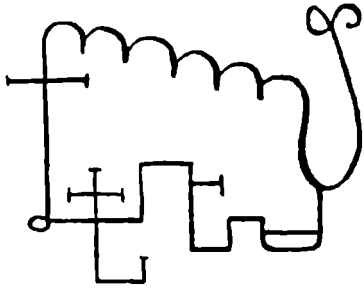


Amy

PRESIDENTE
1°–10° Escorpio (noche)
23 de octubre - 1 de noviembre

CINCO DE COPAS MERCURIO-MERCURIO

El quincuagésimo octavo espíritu es Amy o Avnas. Es un Gran President e, y aparece al principio en forma de fuego llameante; pero después de un rato adopta la forma de un hombre. Su función es hacer que uno sea maravillosamente conocedor de la astrología y de todas las ciencias libe rales. Da buenos familiares y puede revelar tesoros que están guardados por espíritus. Gobierna 36 legiones de espíritus.

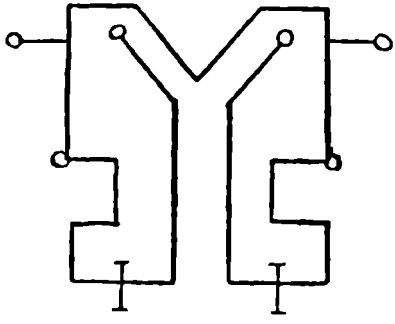


ORIAX

MARQUÉS
10°—20° Escorpio (noche)
2-12 de noviembre

SEIS DE COPAS LUNA PLATA

El quincuagésimo noveno espíritu es Oriax, u Orias. Es un Gran Marqués, y aparece con rostro de león, montando un caballo poderoso y fuerte con cola de serpiente; y sostiene en su mano derecha dos grandes serpientes siseando. Su función es enseñar las virtudes de las estrellas, y conocer las mansiones de los planetas, y cómo entender sus virtudes. También transforma a los hombres, y otorga Dignidades, Prelaturas y su confirmación; además de favor con amigos y enemigos. Gobierna 30 legiones de espíritus.

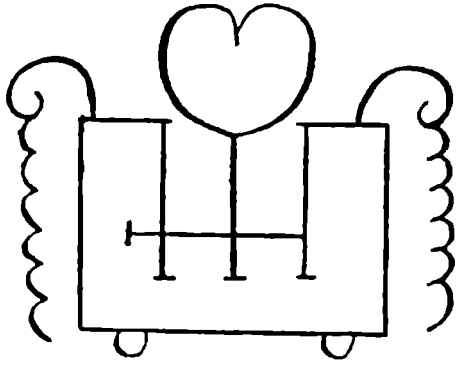


Vapula

DUQUE
20-30° Escorpio (noche)
13-22 de noviembre

Siete de Copas VENUS COBRE

El sexagésimo espíritu es Vapula, o Naphula. Es un duque grande, poderoso y fuerte; apareciendo en forma de león con alas de grifo. Su función es hacer que los hombres sean conocedores de todas las artesanías y profesiones, también de la filosofía y otras ciencias. Gobierna 36 legiones de espíritus.

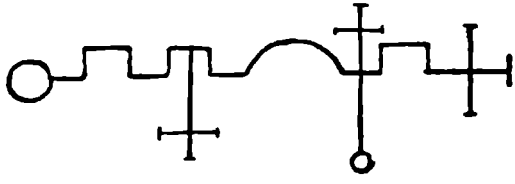


ZAGAN

REY/PRESIDENTE
1°—10° Sagitario (noche)
23 de noviembre - 2 de diciembre

OCHO DE BASTOS ORO-SOL
MERCURIO-MERCURIO

El sexagésimo primer espíritu es Zagan. Es un Gran Rey y Presidente, que aparece al principio en forma de toro con alas de grifo; pero después de un rato adopta forma humana. Hace a los hombres ingeniosos. Puede convertir el vino en agua, y la sangre en vino, también el agua en vino. Puede convertir todos los metales en moneda del dominio al que pertenece ese metal. Incluso puede hacer sabios a los necios. Gobierna 33 legiones de espíritus.

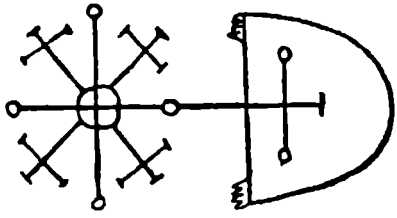


VOLAC

PRESIDENTE
10°—20° Sagitario (noche)
3—12 de diciembre

NUEVE DE BASTOS MERCURIO-MERCURIO

El sexagésimo segundo espíritu es Volac, o Valak, o Valu, o Ualac. Es un Presidente poderoso y grande, y aparece como un niño con alas de ángel, montando un dragón de dos cabezas. Su función es dar respuestas verdaderas sobre tesoros ocultos, y decir dónde se pueden ver serpientes. Lo cual traerá al Mago sin que se emplee ninguna fuerza o poder por su parte. Gobierna 38 legiones de espíritus.

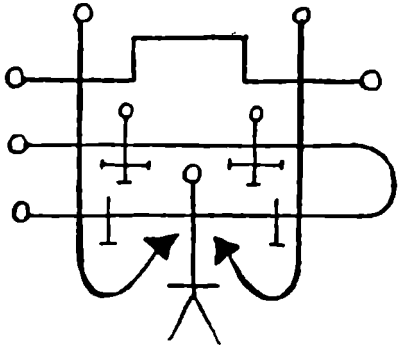


Andras

MARQUÉS
20°—30° Sagitario (noche)
13-21 de diciembre

DIEZ DE BASTOS LUNA PLATA

El Espíritu número sesenta y tres es Andras. Es un Gran Marqués, que aparece en forma de un ángel con cabeza de cuervo negro nocturno, montando un fuerte lobo negro y empuñando una espada afilada y brillante que agita en alto con la mano. Su función es sembrar discordias. Si el Exorcista no tiene cuidado, él matará tanto a él como a sus compañeros. Gobierna 30 legiones de espíritus.

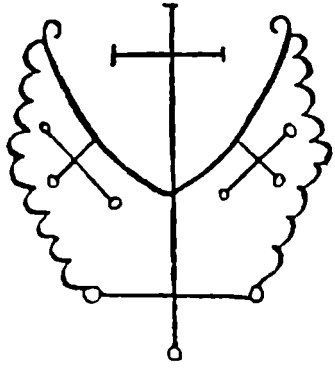


HAURES

DUQUE
1°–10° Capricornio (noche)
22-30 de diciembre

DOS DE DISCOS VENUS COBRE

El espíritu número sesenta y cuatro es Haures, o Hauras, o Havres, o Flauros. Es un Gran Duque, y aparece al principio como un leopardo, poderoso, terrible y fuerte, pero después de un rato, a la orden del Exorcista, adopta forma humana con ojos llameantes y ardientes, y un semblante sumamente terrible. Da respuestas verdaderas de todas las cosas, presentes, pasadas y futuras. Pero si no se le ordena entrar en un Triángulo, mentirá en todas estas cosas, y engañará y embaucará al Exorcista en ellas. Finalmente, hablará de la creación del mundo, de la Divinidad, y de cómo él y otros espíritus cayeron. Destruye y quema a aquellos que sean enemigos del Exorcista si así lo desea; además, no permitirá que sea tentado por ningún otro Espíritu ni de otra manera. Gobierna 36 Legiones de Espíritus.

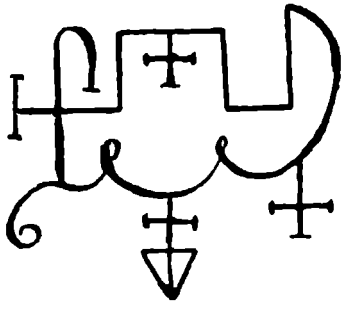


ANDREALPHUS

MARQUÉS
10°-20° Capricornio (noche)
31 de diciembre - 9 de enero

TRES DE DISCOS LUNA PLATA

El espíritu número sesenta y cinco es Andrealphus. Es un Poderoso Marqués, que aparece al principio en forma de pavo real, con grandes ruidos. Pero después de un tiempo adopta forma humana. Puede enseñar geometría perfectamente. Hace a los hombres muy sutiles en ella; y en todas las cosas relacionadas con la Medición o la Astronomía. Puede transformar a un hombre en la semejanza de un pájaro. Gobierna 30 Legiones de Espíritus Infernales.

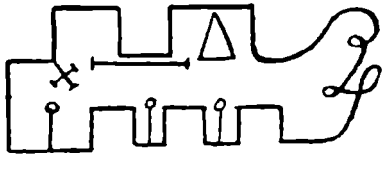


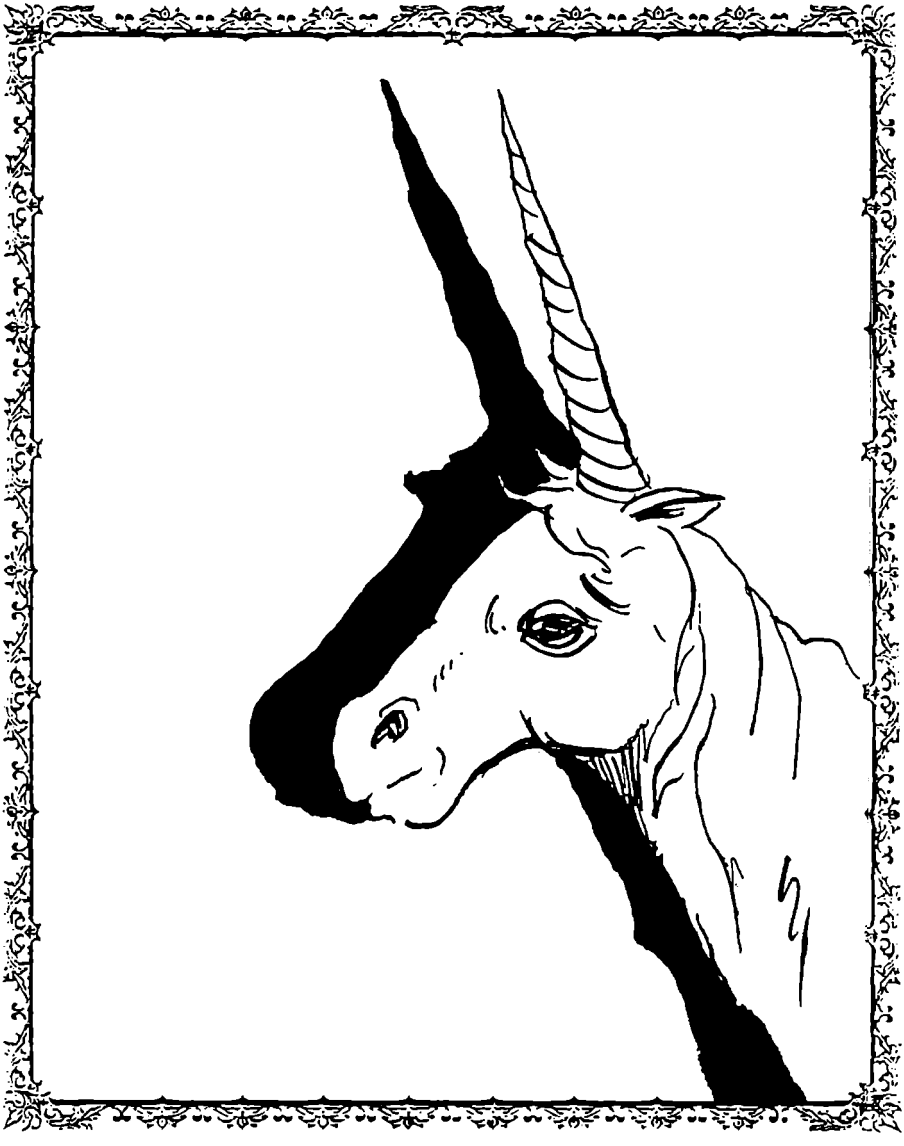
CIMEJES

MARQUÉS
20°-30° Capricornio (noche)
10-19 de enero

CUATRO DE DISCOS LUNA PLATA

El sexagésimo sexto espíritu es Cimejes, o Cimeies, o Kimaris. Él es un marqués, poderoso, grande, fuerte y poderoso, que aparece como un valiente guerrero montando un hermoso caballo negro. Gobierna sobre todos los espíritus en las regiones de África. Su función es enseñar perfectamente gramática, lógica, retórica, y descubrir cosas perdidas u ocultas, y tesoros. Gobierna 20 legiones de infernales.





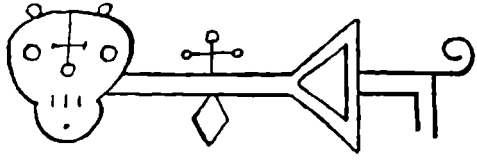
AMDUSIAS

DUQUE

1°—10° Acuario (noche)
20-29 de enero

CINCO DE ESPADAS VENUS COBRE

El sexagésimo séptimo espíritu es Amdusias, o Amdukias. Es un gran y fuerte duque, que al principio aparece como un unicornio, pero a petición del exorcista se presenta ante él en forma humana, causando que se escuchen trompetas y todo tipo de instrumentos musicales, pero no de inmediato ni rápidamente. También puede hacer que los árboles se doblen e inclinen según la voluntad del exorcista. Da excelentes familiares. Gobierna 29 legiones de espíritus.



BELIAL

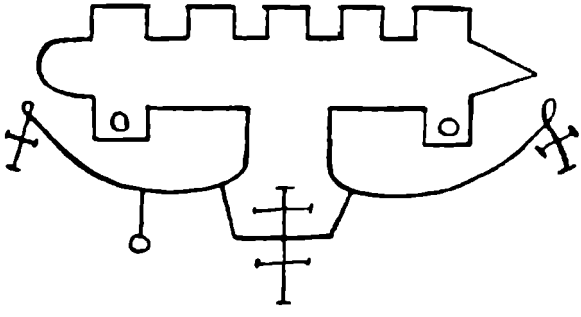
REY

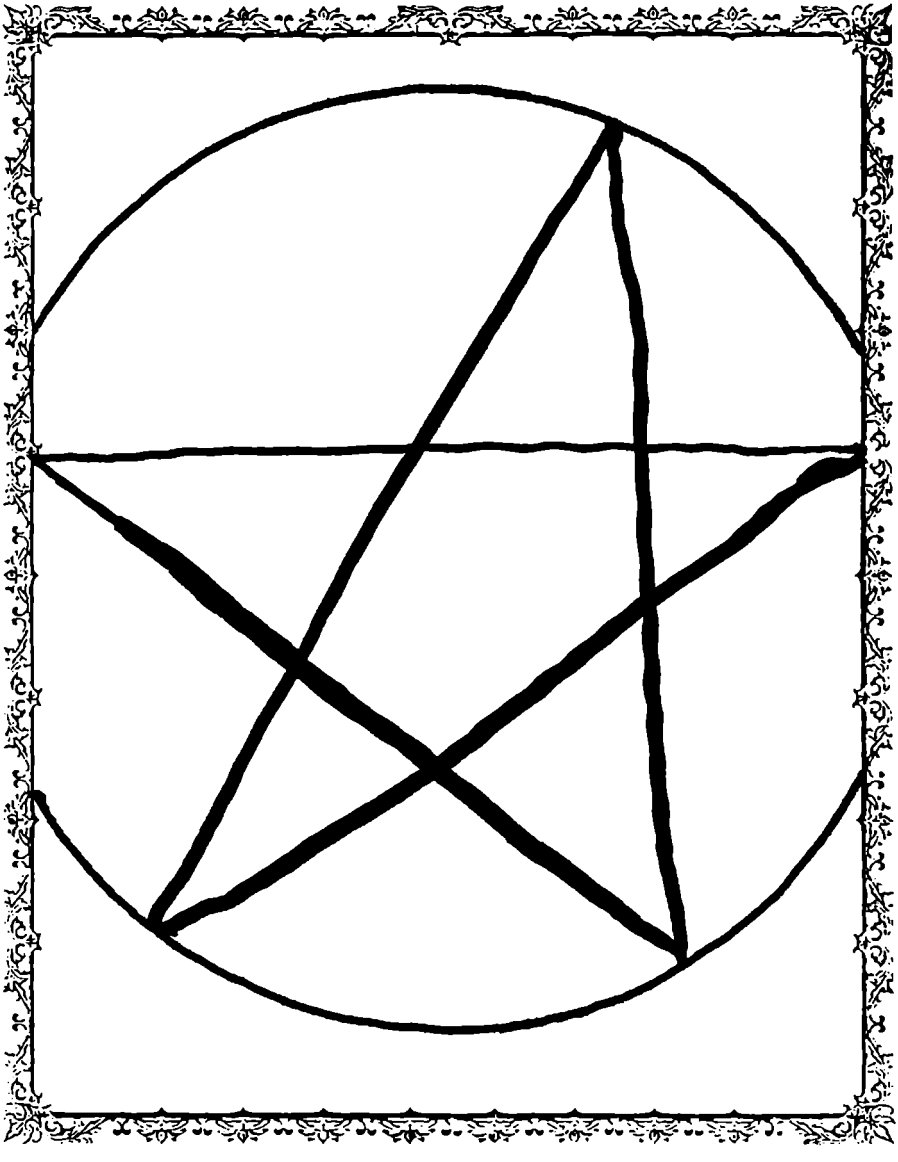
10°–20° Acuario (noche)

30 de enero - 8 de febrero

SEIS DE ESPADAS ORO-SOL

El espíritu sexagésimo octavo es Belial. Es un rey poderoso y fuerte, y fue creado justo después de LUCIFER. Aparece en forma de un hermoso ángel sentado en un carro de fuego. Habla con una voz agradable y declara que fue el primero en caer entre los más dignos, que estaban antes que Miguel y otros ángeles celestiales. Su función es distribuir presentaciones y senadurías, etc., y causar el favor de amigos y enemigos. Da excelentes familiares y gobierna 50 legiones de espíritus. Tenga en cuenta que este rey Belial debe recibir ofrendas, sacrificios y regalos presentados por el exorcista, o de lo contrario no dará respuestas verdaderas a sus demandas. Pero no tarda ni una hora en decir la verdad, a menos que sea obligado por el poder divino.



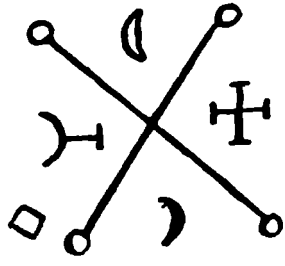


Decarabia

MARQUÉS
20-30° Acuario (noche)
9-18 de febrero

SIETE DE ESPADAS LUNA PLATA

El espíritu sexagésimo noveno es Decarabia. Es un gran marqués. Aparece primero en forma de una estrella en un pentáculo; pero después, a la orden del exorcista, adopta la imagen de un hombre. Su función es descubrir las virtudes de las aves y piedras preciosas, y hacer que la semejanza de todo tipo de aves vuele ante el exorcista, cantando y bebiendo como lo hacen las aves naturales. Gobierna 30 legiones de espíritus.

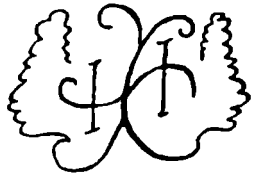


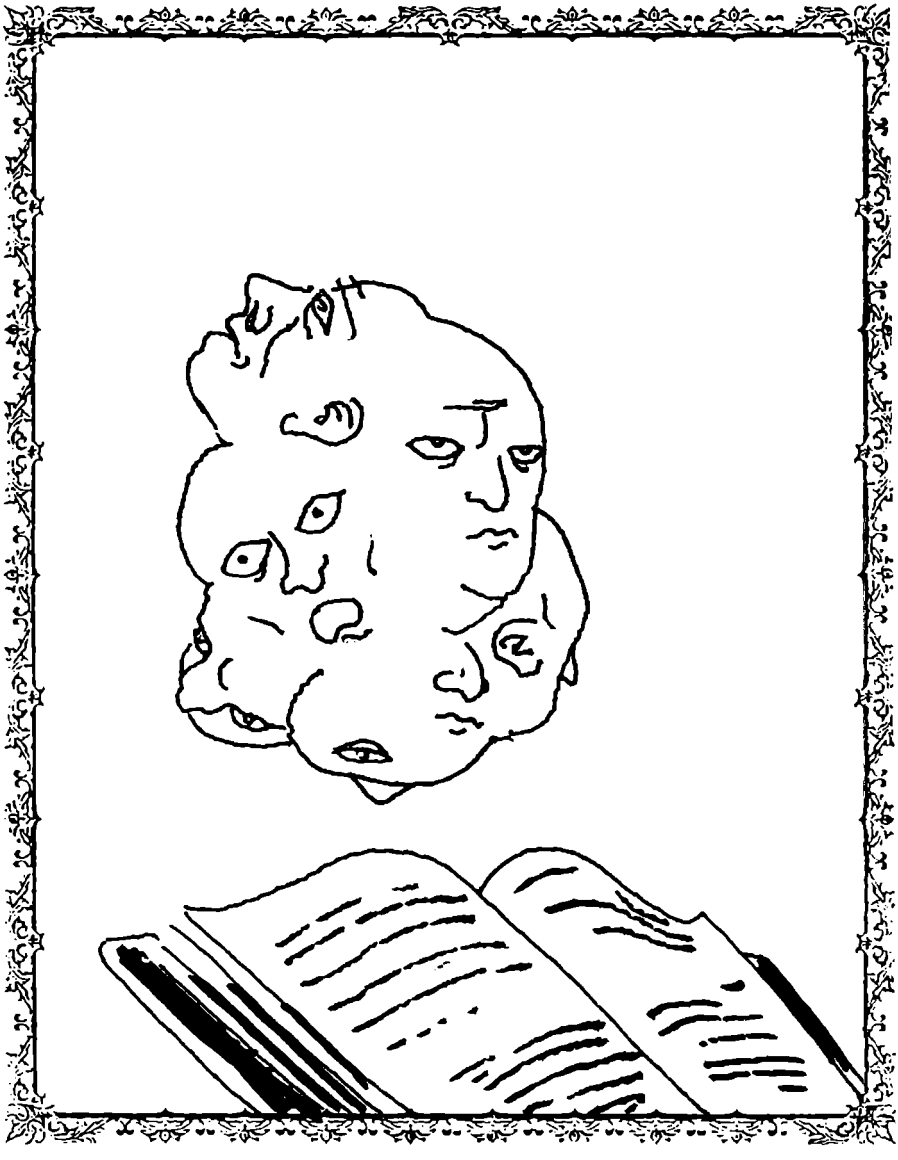
SEERE

PRÍNCIPE
1°—10° Piscis (noche)
19-28 de febrero

OCHO DE COPAS JÚPITER-ESTAÑO

El septuagésimo espíritu es Seere, Sear o Seir. Es un poderoso Príncipe, bajo AMAYMON, Rey del Este. Aparece en forma de un hombre hermoso, montando un caballo alado. Su función es ir y venir; y traer abundancia de cosas que suceden de repente, y llevar o traer cualquier cosa donde quiera que desees que vaya, o de donde quieras que venga. Puede pasar por toda la Tierra en un abrir y cerrar de ojos. Da un relato verdadero sobre todo tipo de robos, tesoros ocultos y muchas otras cosas. Tiene una naturaleza indiferentemente buena, y está dispuesto a hacer cualquier cosa que el Exorcista desee. Gobierna 26 legiones de espíritus.





DANTALION

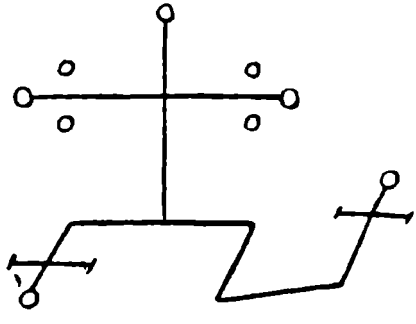
DUQUE

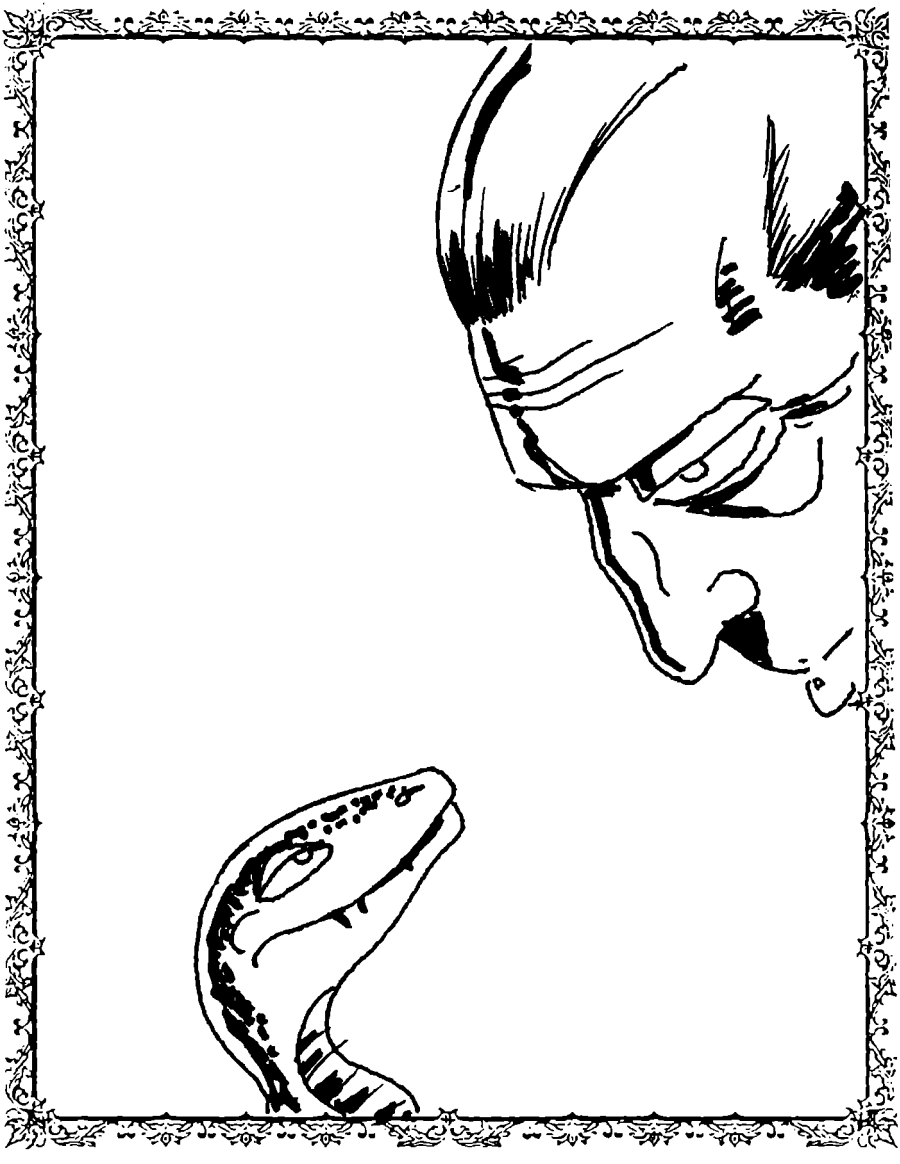
10°—20° Piscis (noche)

1-10 de marzo

NUEVE DE COPAS VENUS COBRE

El septuagésimo primer espíritu es Dantalion. Es un Gran y Poderoso Duque, que aparece en forma de un hombre con muchos rostros, todas las caras de hombres y mujeres; y tiene un libro en su mano derecha. Su función es enseñar todas las Artes y Ciencias a cualquiera; y revelar los Consejos Secretos de cualquiera; pues conoce los pensamientos de todos los hombres y mujeres, y puede cambiarlos a voluntad. Puede causar amor y mostrar la semejanza de cualquier persona en cualquier parte del mundo. Gobierna 36 legiones de espíritus.





Andromalius

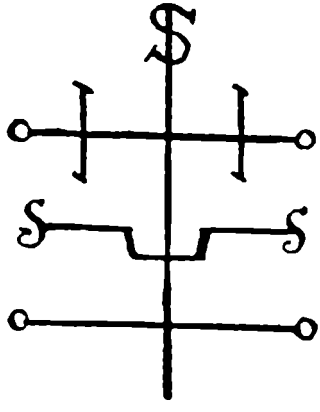
CONDE

20° -30° Piscis (noche)

11-20 de marzo

DIEZ DE COPAS MARTILLO—HIERRO

El septuagésimo segundo espíritu en orden se llama Andromalius. Él es un conde, grande y poderoso, que aparece en forma de un hombre sosteniendo una gran serpiente en su mano. Su función es traer de vuelta tanto un ladrón como los bienes robados; descubrir toda maldad y actos encubiertos; y castigar a todos los ladrones y otras personas malvadas; y también descubrir tesoros ocultos. Gobierna sobre 36 legiones de espíritus.



CAPÍTULO NUEVE

Evocación Goética y
Tipos Psicológicos

Ya hemos discutido los aspectos psicológicos y no psicológicos de los Espíritus Goéticos. El uso disciplinado de estos Espíritus puede provocar cambios psicospirituales significativos no muy diferentes de los logrados por la psicoterapia.

Por interesantes y efectivas que puedan ser tus evocaciones, son más útiles si puedes descubrir qué Espíritus operan en tu vida independientemente de tu voluntad y cuáles deberías evocar para enriquecer y equilibrar tu vida.

Por ejemplo, el Espíritu número 12 SITRI (atribuido al 3er Decanato de Cáncer y a la 4 de Copas) para el día y HAAGENTI número 48 (4 Copas) para la noche son los Espíritus que operan para mí. Mi cumpleaños es el 12 de julio. Estos dos Espíritus gobiernan la belleza, la lujuria, la sabiduría y el oro. La visión nocturna está relacionada con la alquimia y la sabiduría, que son dos temas principales que siempre me han interesado. La visión diurna es la lujuria y la belleza, que también son fuerzas poderosas en mi vida. Combinando estas visiones tenemos el Gran secreto oculto, el proceso alquímico de transmutar el cuerpo mediante la lujuria en oro. Esto está, por supuesto, asociado con la Magia Sexual.

Además de las obvias asociaciones entre la fecha de nacimiento y los Espíritus de la Goetia, hay muchas otras fuerzas goéticas que se manifiestan en nuestras vidas. Conociendo estas fuerzas puedes evocarlas e integrarlas dentro de tu psique. Si, por ejemplo, sueles ser susceptible a cambios de humor o arrebatos o si a menudo te sientes

débil, intenta encontrar el Espíritu apropiado y evócalo. Comienza una "relación" o diálogo con el Espíritu. Pregúntale qué intenta comunicarse contigo. Ordénale que deje de afectarte o recompénsalo dependiendo de lo que quieras lograr.

Ten en cuenta que la recompensa y el castigo son dos de los medios principales para comunicarte con los Espíritus de la Goetia. A veces, en lugar de un castigo directo, retener algo que el Espíritu desea funciona bien. Lo importante es tener en mente que tu operación debe estar bajo tu Voluntad. Un comportamiento caprichoso no te beneficiará. Planifica cuidadosamente tus operaciones.

TIPOS DE PERSONAS Y TIPOS DE ESPÍRITUS

Una comprensión sencilla de los tipos psicológicos según lo establecido por Carl Jung será muy útil en tus trabajos.

Aunque no soy un defensor de su terapia ni de la de sus seguidores, tengo mucho respeto por su genio y los mapas de la mente que nos ha dado.

El primer tipo principal es el extravertido. Para el extravertido, la energía fluye de él hacia el mundo exterior mientras que en su mente inconsciente está empujando el mundo exterior lejos de él.

El segundo tipo principal es el introvertido. Se siente abrumado por el mundo exterior y desea alejarlo de sí mismo. Por otro lado, se alimenta del mundo exterior y secretamente invierte su propia energía en él, lo que a su vez también lo abruma.

El introvertido está interesado en “desterrar objetos,” es decir, en eliminar su efecto sobre él, mientras que el extrovertido está particularmente interesado en evocar objetos o acercarlos a sí mismo. En la evocación Goética, el introvertido podría practicar una forma más extrovertida, mientras que el extrovertido podría intentar una forma más introvertida de evocación. Las evocaciones Goéticas también pueden estar relacionadas con el tiempo. Las evocaciones diurnas son más extrovertidas y menos aterradoras, mientras que las evocaciones nocturnas son más introvertidas y más aterradoras. Ciertos Espíritus pueden estar más en armonía con la extroversión, mientras que otros están más en armonía con la introversión.

O podría ser el momento de explorar una función reprimida evocando Espíritus que son opuestos a la actitud consciente. Por ejemplo,

los introvertidos podrían evocar Espíritus extrovertidos por la noche mientras que los extrovertidos podrían evocar Espíritus introvertidos durante el día.

A lo largo de la vida de una persona puede ocurrir un equilibrio adecuado cuando el extrovertido aprende la introversión y el introvertido aprende la extroversión. Frecuentemente este equilibrio ocurre al hacer consciente el punto de vista opuesto y en el caso de la evocación "visible" en la forma de un Espíritu particular. Al dibujar el sigilo y evocar las figuras Goéticas que representan lo opuesto a tu actitud consciente, comenzarás a conocer y controlar las partes reprimidas de tu personalidad.

Además de los dos tipos principales de los que habla Jung, existen otras cuatro funciones: dos conocidas como funciones "racionales" (pensamiento y sentimiento) y dos conocidas como funciones "irracionales" (sensación e intuición).

Estas cuatro funciones o tipos también representan enfoques hacia la vida. La función "opuesta" o inferior (menos usada) para el tipo pensante es el sentimiento y viceversa. La función "opuesta" o inferior para el tipo sensorial es la intuición y viceversa. La mayoría de nosotros tendemos a favorecer nuestro "punto fuerte" mientras descuidamos nuestro "punto débil". Enfrentar tu función más débil puede ser muy desagradable, por lo que las personas tienden a proyectar en otros el lado oscuro de su función más débil. En algunos casos, las amistades se basan en dos individuos donde cada uno tiene como función superior la opuesta a la función inferior del otro.

Esto puede servir a la persona manteniendo su componente más débil o menos desarrollado fuera de la conciencia o el conocimiento. También puede conducir a muchos problemas. La evocación puede usarse para desarrollar la función más débil o inferior.

Saber cómo identificar los distintos tipos también ayudará al operador a elegir el compañero correcto en operaciones donde la mediumnidad es esencial. Ciertos tipos no son buenos médiums para la manifestación de Espíritus particulares. Una razón del fracaso en los trabajos de Goetia es que las personas no dedican suficiente tiempo a examinar los aspectos de tipos y personalidades.

Ahora surge la pregunta de por qué debería uno desarrollar su función inferior. Esta es una pregunta sensata y sin caer en

los adornos moralistas de Jung o sus seguidores simplemente diré porque es una mina de oro. La escoria o la función más débil está rica en material simbólico y energía y proporciona a la persona cualidades y habilidades que faltan en su vida. Sin necesidad de embellecer más, desarrollar la función inferior te hace sentir mejor. Observa que no dije más completo. No puedes conocer la totalidad excepto posiblemente sintiéndote mejor. La totalidad es una abstracción, sentirse mejor no lo es.

El modelo psicológico de tipos ofrece al operador una excelente oportunidad para explorar la Goetia desde un punto de vista diferente y con un objetivo distinto en mente. Esto no significa que la evocación se deba practicar únicamente para estos fines.

La evocación es una operación orientada a resultados. No es "Alta Magia" con fines altruistas sublimes. Es práctica y terrenal, diseñada para "obtener respuestas" y causar efectos.

CAPÍTULO DIEZ

Entrar en trance y éxtasis sexual
Evocación Goética y el orgasmo de la muerte

La ruptura de la expectativa es uno de los mejores medios para entrar en trance. Si te observas atentamente notarás cómo la frase anterior te afectó. La mezcla de letras mayúsculas con minúsculas de manera inesperada interrumpe el "conjunto" de la mente. La mente desea escapar de esta interrupción mediante el trance. Ahora sigue leyendo y observa cuándo comienzas a deslizarte hacia el TRanCe.

No podrías perderlo aunque lo intentaras, sin embargo podrías haber olvidado el efecto ya. Recordar cómo olvidar o olvidar cómo recordar es muy importante para aprender a entrar en trance. Ahora lee estas oraciones de nuevo, muy despacio pero con una sensación externa de silencio. Hazlo otra vez, ¡Ahora!

Al repetir esta operación comenzarás a notar ciertas cosas que suceden. Algunas de estas cosas serán muy nuevas y otras ya te son bien familiares. Inténtalo otra vez. Esta vez hazlo en voz alta. Cuando estés listo simplemente déjate llevar.

Enciende dos velas y colócalas junto a un espejo. Mira fijamente al espejo. Tú serás el médium y el operador hará el amor apasionadamente contigo. Esta es tu oportunidad para ser completamente libre. El operador está a cargo. Tú estás allí simplemente para recibir.

Disfrutarás dejándote llevar cada vez más profundo en el éxtasis. No tenses tu cuerpo hasta que estés listo. No hay razón para hacer nada hasta que estés preparado. Piensa un momento, siente que te toca, y déjate llevar. Ve la imagen, obsérvala cambiar, poco a poco, y comienza a sentir los remolinos que te rodean. Ahora relájate un poco más, pero no

antes de que tenses tu cuerpo por última vez. Asegúrate de tensar todo tu cuerpo con estilo. Estírate.

El operador debería haber realizado todos los preliminares necesarios . Antes de que profundices, pregúntale si todo está preparado para ti. Una vez que sepas que el círculo está hecho, lo que quede puede com enzar a abandonarte. Te convertirás en el receptáculo abierto para ser l lenado por el Espíritu de tu elección. Recuerda que todo debería haber sido acordado de antemano. Estate alerta a eso Ahora—suéltalo de in mediato. Lee la frase anterior una última vez.

Múevete hacia la cama. Este es tu círculo de seguridad y alegría.

Mientras la pasión te abruma, déjala ir más y más profundo. Ábrete ¡Vacíate—más y más—sin sentir nada, solo fundiéndote con la visión—Estás seguro.

Deja que todo te llene, siente la alegría mientras cambia del dolor al placer. Siente cómo crece un poco y luego déjalo ir. Hazte más y más grande, deja que más entre en ti. Ábrete—más y más—Ahora. Grita, o grita si quieres o permanece tan silencioso como abierto estés.

Fúndete con tu éxtasis. No sientas diferencia entre tú y lo que está entrando más profundo... confía completamente. No te detengas. Deja que los sonidos del Espíritu hablen.

TU TRANCE SEXUAL

El trance sexual anterior puede modificarse para ajustarse a tus propias necesidades y habilidades específicas. Es importante permitirte ir tan profundo como puedas. Deberías leer el ejemplo anterior un par de veces antes de comenzar realmente el procedimiento. Siente la emoción. Siéntete libre de diseñar y rediseñar tu trance sexual hasta que se adapte a tus necesidades.

El uso del sexo y la hipnosis en la evocación de la Goetia es único en este libro en particular, eso no quiere decir que otros no hayan intentado estos experimentos y los hayan reportado en otros escritos. Lo que hacemos aquí es tratar abiertamente el tema y proporcionar un marco de trabajo viable. Recuerda que nuestro marco no está hecho de piedra y se pueden hacer alteraciones apropiadas con la experiencia.

Hemos descubierto que la combinación de sexo e hipnosis es ideal para ampliar la recepción del Médium, proporcionando datos más profundos e interesantes del Espíritu. Sin embargo, debe señalarse que esta operación no debe realizarse a menos que tanto el operador como el médium hayan acordado abiertamente llevarla a cabo y hayan detallado todos los pormenores. Este trabajo requiere una preparación especial, por lo que ambos participantes deben planificar los detalles juntos mucho antes de comenzar sus sesiones. El médium debe saber de antemano que el operador lo agotará sexualmente. Esto es esencial para obtener los mejores resultados. A veces puede haber alguna incomodidad menor para el médium en esta parte de la operación y el médium debe permitir que la incomodidad se disipe por sí sola. El operador debe ser consciente de que está manipulando cargas de alta energía y debe ser muy sensible a las incomodidades menores como indicios de que un nuevo nivel de éxtasis está a punto de ocurrir.

ALGUNAS CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA

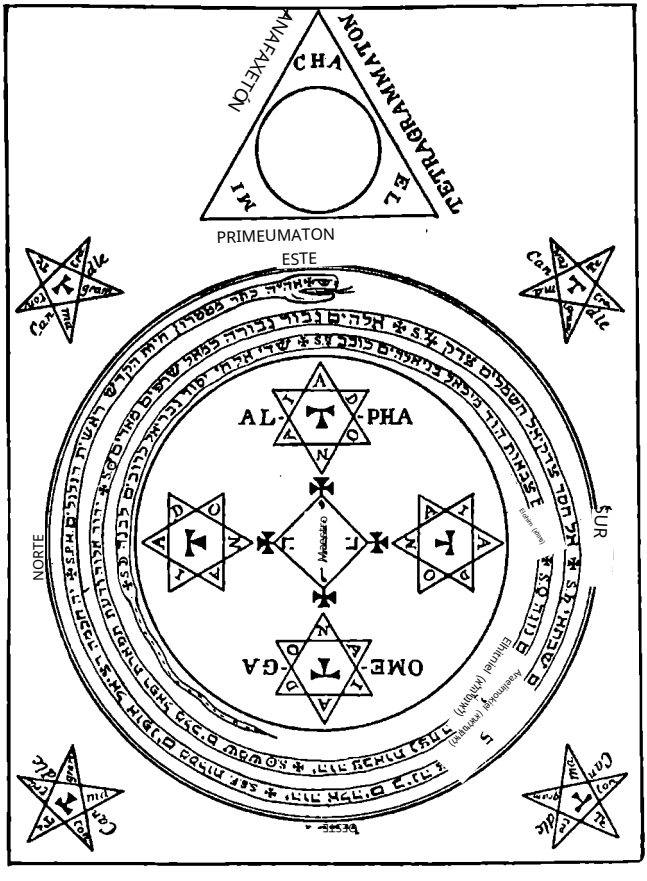
El trance sexual es ideal para trabajar con aversiones emocionales o repulsiones hacia Espíritus particulares o sus Sellos. También es una forma ideal de trabajar con problemas de relaciones, así como de tratar material subconsciente reprimido.

El Médium podría mirar un espejo de adivinación (mencionado anteriormente) para mejorar las imágenes visuales. Puede colocarse en el techo o en el suelo fuera del círculo. Asegúrese de colocar el espejo de adivinación en un triángulo.

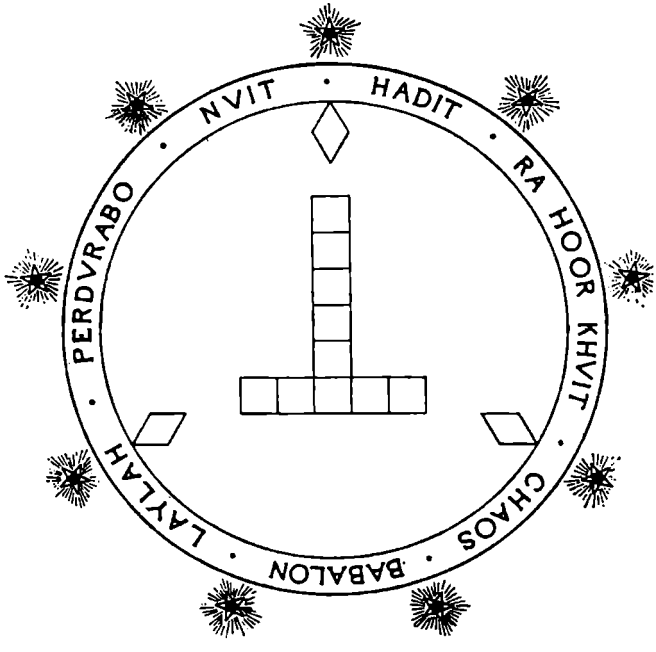
Cuando aparece el Espíritu, el operador intensifica la actividad sexual, pero no tanto como para distraer de la visión. El operador debe tener un sentido de cuándo hacer preguntas y debe tomar el control total para dirigir la sesión. La persona que actúa como Médium debe sentirse completamente libre para dejarse llevar. El Médium no debe sentirse responsable del resultado de la sesión.

Se deben tomar precauciones para conocer todas las reglas de la Goetia antes de comenzar esta operación. La licencia para partir podría coincidir con un orgasmo. El operador debe asegurarse de que el Médium haya salido del trance una vez que la sesión haya terminado.

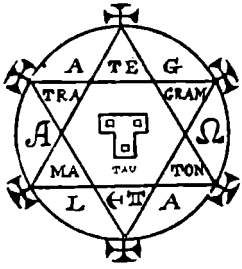
APÉNDICE



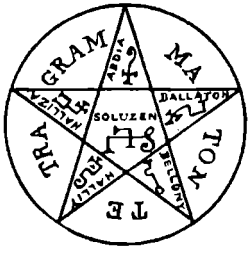
Círculo Tradicional



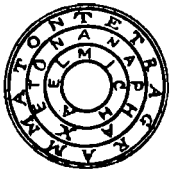
Círculo Moderno



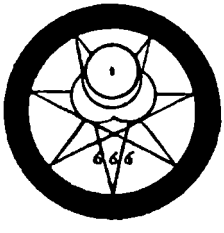
Hexagrama de Salomón



Pentagrama de Salomón

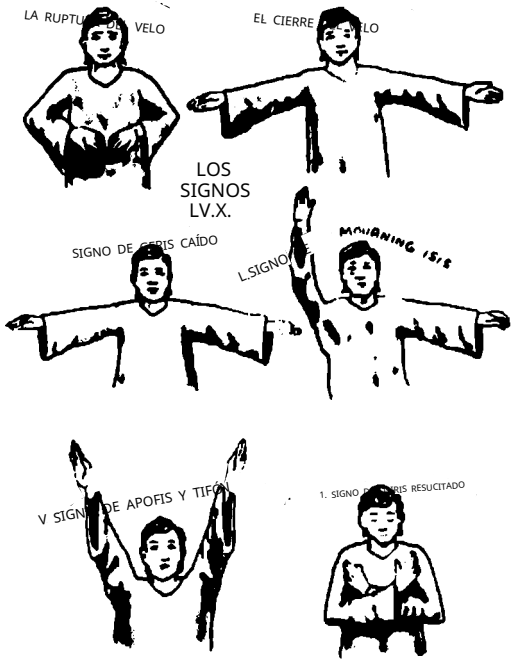


Anillo Mágico



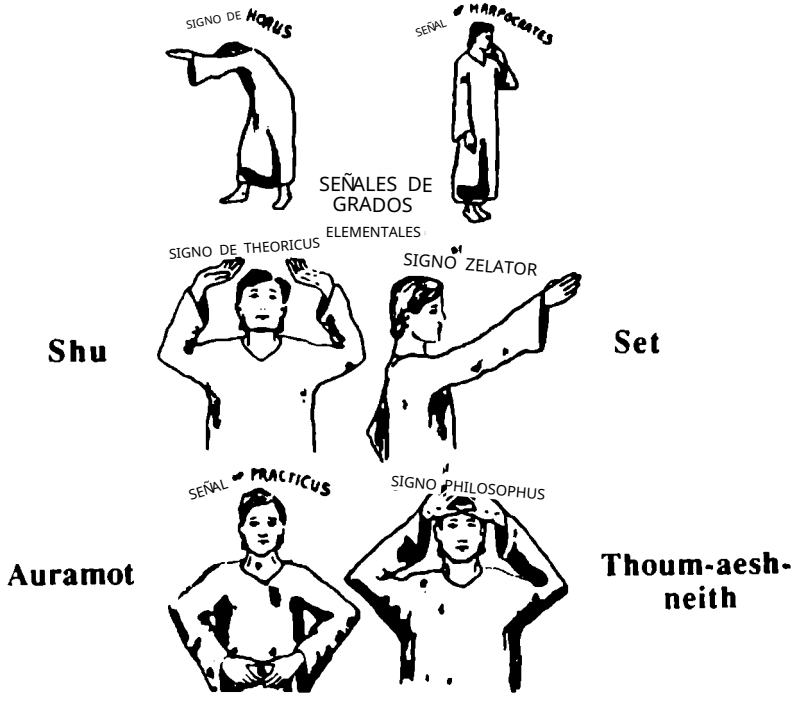
Sol y Luna Unidos

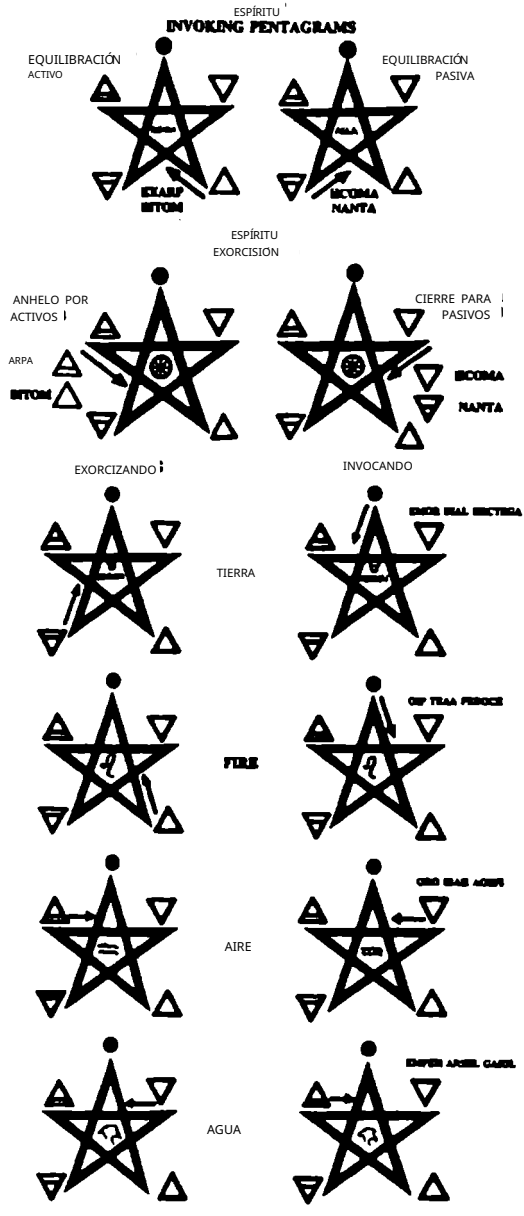
LOS SIGNOS DEL PORTAL



Signos de los Grados

LOS SIGNOS DEL NEÓFITO





Pentagramas

EL RITUAL MENOR DE BANISHMENT DEL PENTAGRAMA

LA CRUZ QABALÍSTICA

Mirar hacia el Este:

Toca tu frente y di Atoh (ah-toh)
Toca tu corazón y di Malkuth (mal-kooth)
Toca tu hombro derecho y di Ve-Geburah (veh-gee-boo-rah)

Toca tu hombro izquierdo y di Ve-Gedulah (veh-gee-doo-lah)

Toca tu corazón y di Le-Olam (lee-oh-lum)
Apunta el puñal simbólico hacia adentro y di Amén (ah-mayn)

EXORCIZANDO

Con el brazo extendido y aún mirando hacia el Este:

Dibuja el pentagrama de destierro de la Tierra y vibra YHVH (yoad-hay-vaahv-hay) mientras clavas tu puñal simbólico en el corazón del pentagrama.

Con el brazo aún extendido, gira hacia el Sur:

Dibuja el pentagrama de destierro de la Tierra y vibra el nombre ADONAI (ah-do-noy) mientras clavas tu puñal simbólico en el corazón del pentagrama.

Con el brazo aún extendido, gira hacia el Oeste:

Dibuja el pentagrama de destierro de la Tierra y vibra el nombre EHIEH (eh-hay-yay) mientras clavas tu puñal simbólico en el corazón del pentagrama.

Con el brazo aún extendido, gira hacia el Norte:

Dibuja el pentagrama de destierro de la Tierra y vibra el nombre AGLA (ah-guh-lah) mientras clavas tu daga simbólica en el corazón del pentagrama.

Con el brazo aún extendido, regresa al Este, completando el círculo. Ahora imagínate rodeado por un Círculo Llameante de cuatro Pentagramas.

Párate derecho con los brazos extendidos, formando la figura de una Cruz:

Di:

Delante de mí, Rafael (rah-fay-ale)
Detrás de mí, Gabriel (gah-bree-ale)
En mi hombro derecho, Miguel (mee-ki-ale)
En mi hombro izquierdo, Auriel (oh-ree-ale)

Luego di:

Ante mí arde el Pentagrama
Detrás de mí brilla la estrella de seis rayos

COMPLETADO

Termina repitiendo la Cruz Cabalística:

Toca tu frente y di Atoh (ah-toh)
Toca tu corazón y di Malkuth (mal-kooth)
Toca tu hombro derecho y di Ve-Geburah (veh-gee-boo-rah)
Toca tu hombro izquierdo y di Ve-Gedulah (veh-gee-doo-lah)

Toca tu corazón y di Le-Olam (lee-oh-lum)
Apunta el puñal simbólico hacia adentro y di Amén (ah-mayn)